2 DVD RAZY WIĘKSZE

PEŁNE WERSJE

GOTHIC II PL + NOC KRUKA PL

PRINCE OF QIN GTI RACING PL

CD-ACTION®

www.cdaction.com.pl

+32 strony!!!
+książeczka
+dwustronny plakat
+Back to School – przewodnik

GAMES CONVENTION
REPORTAŻ I PRZEGLĄD GIER

TEMATY NUMERU

BLIZZCON TYLKO U NAS

STARCRAFT II

WORLD OF WARCRAFT
WRATH OF THE LICH KING

GEARS OF WAR

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 09/2007 (143) WRZESIEŃ CENA 15 ZŁ 90 GR W TYM 7% VAT

RECENZJE

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

MOTOGP 07

SHADOWRUN

CIVILIZATION IV BEYOND THE SWORD

NIE TYLKO GRAMY

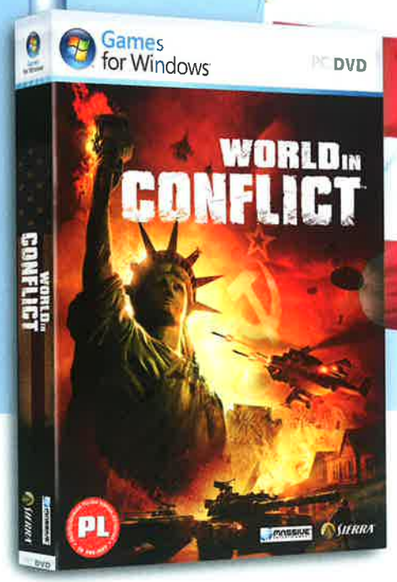
MUZYKA ZA PASEM
WIELKI TEST ODTWARZACZY MP3

NOWE KARTY GEFORCE
PRZEGLĄD MODELI Z CHIPSETEM 8600

Czasopismo i płyta stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

9 771426 291709 09
INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 15,90 ZŁ
W TYM 7% VAT

REKLAMA



Nagrodzony:

WORLD IN CONFLICT™

Premiera
21 września 2007

Games for Windows

Premiera
zima 2007

XBOX 360

MASSIVE ENTERTAINMENT

SIERRA

vivendi GAMES

CD PROJEKT

gram.pl

PL

99,90 *

© 2007 Massive Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. World in Conflict, Massive Entertainment i logo Massive Entertainment są zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Massive Entertainment AB w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Sierra i logo Sierra są zastrzeżonymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Sierra Entertainment, Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych kraja ch. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, logo Xbox LIVE są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są własnością swoich prawowitych właścicieli.

* Cena dotyczy wersji PC

TOWARZYSZE! WRACAMY DO WAS!

KONIEC ZIMNEJ WOJNY TO FIKCJA!

World in Conflict - pierwsza strategia nowej generacji, która dynamiczną akcję i aspekt drużynowy takich tytułów jak Battlefield, czy Counter Strike przenosi w konwencję RTS. Ciesz się szybką rozgrywką i totalną destrukcją interaktywnego środowiska. Zobacz co by się stało, gdyby zimna wojna się nie skończyła!

GRUBSZA SPRAWA

Jeśli jeszcze pamiętacie prehistoryczne czasy CDA 06/07 – we wstępniaku napisałem, że prawdziwi gracze są rozdarci, gdyż już tęsknią za końcem wakacji i jesienią, kiedy to ma się pojawić masa wspaniałych gier. Zapomniałem o wiecznie żywych zasadach: „nikt nie jest prorokiem we własnym kraju" oraz „nie chwal dnia przed zachodem słońca". Choć właściwie można powiedzieć, że moje proroctwo spełniło się w 50%. Bo faktycznie mamy koniec wakacji i jesień u bram.

A co do mnóstwa wspaniałych gier do recenzji to... będą. W październiku, listopadzie, grudniu. Bo premiery się poprzesuwały. Z drugiej strony, może i lepiej – nie ma pokusy, by odłożyć na bok podręczniki... A spóźnione premiery skutecznie powinny osłodzić najgorszą, moim zdaniem, część roku – późną jesień, gdy zimno, mokro, szaro-mgliście i depresyjnie. Wtedy taki zastrzyk optymizmu i energii jest na wagę złota. Pocieszę też od razu, że parę fajnych gier jednak się uchowało, więc nosy do góry, będzie o czym czytać i w co grać i we wrześniu.

Popatrzmy, co tu mamy. Na oko widać, że to jakaś „grubsza sprawa". **Przyznacie, że takiego numeru CDA daaawno już nie było.** „32 strony więcej", to brzmi dumnie! A na nich m.in. dodatek Back to School, czyli o tym wszystkim, co się Wam może przydać przez następne 10 miesięcy. Tak, wiem, używanie słowa „szkoła" w kilka dni po wakacjach winno być karalne. Więc na ten temat już ani słowa więcej. Wracamy do gier.

Na początek relacja z Games Convention... Tu pozwolę sobie na małą dygresję. Targi rozpoczęły się właśnie wtedy, gdy zbieraliśmy siły, by zacząć finalny montaż tego numeru CDA. Wyobraźcie sobie teraz, jaki szpagat musieliśmy zrobić, by na czas zdążyć z wrześniową edycją, a pamiętać trzeba, że połowa ekipy siedziała na targach. I słała relacje, które na bieżąco trzeba było wrzucać na strony pisma. To już nie była ostra jazda po bandzie, a wręcz zjazd gołym tyłkiem po nieheblowanej desce. :) Trochę bolało. Czego to się jednak nie robi, by Was zadowolić – te kilka zarwanych nocy można przecież przeżyć.

Trudno, dziadku, każdemu się kiedyś kończą wakacje...

Oprócz relacji z GC kilka innych zapowiedzi oraz dwa niemałe tematy numeru. Pierwszy poświęcony jednej z lepszych gier konsolowych, która ma się pojawić na PC (czyli Gears of War). Drugi to relacja ze specjalnego konwentu – BlizzConu – organizowanego przez Blizzard. Sam w sobie jest już wart uwagi, ale dla nas liczy się bardziej to, że ujawniono na nim sporo nowych i ciekawych informacji o StarCrafcie II i najnowszym dodatku do WoW. I jako że nikogo innego z polskiej branży tam nie było, mamy – za przeproszeniem – exclusive. Niby nic, a cieszy.

Poza tym dwie piłkarskie bety (i to jakie!), trochę recenzji (w tym parę rodzynków: Medal of Honor: Airborne, MotoGP 07, Shadowrun, dodatek do Cywilizacji – prawda, że całkiem miły zestaw?), aż dwie kaszanki, bardzo ciepło przyjęty przez Was nowy dział o grach online tudzież liczne inne stałe kąciki, do przeczytania których zachęcać nie trzeba. Zwracam jeszcze Waszą uwagę na obszerny tekst (O grach inaczej) o progamingu. Nie PROGRAMingu, a proGAMINGU. To jest coś – grać zawodowo, kasować po 40 000 $ za wygrany turniej... I to nie są marzenia albo film s.f., to się przytrafiło Polakom. Zresztą poczytajcie sami, bo zamieściliśmy relację tych szczęściarzy.

Aha. Jeszcze jedno. Przy niektórych recenzjach gier zobaczycie taki oto znaczek. Co oznacza? Że na Cover DVD znajdziecie filmik z tej gry. Ale nie jakiś tam trailer, a montaż z tego, jak ktoś z naszej ekipy w nią pocinał. Nie będziecie więc musieli wierzyć na słowo czy odpalać demka (jeśli będzie), aby sprawdzić, czy autor recenzji uczciwie gierkę ocenił. Napiszcie, czy ten pomysł przypadł Wam do gustu i czy mamy się go trzymać.

A skoro już piszemy o zawartości DVD... Znajdziecie na nim m.in. superhiperekstraultra (itd.) grę RPG Gothic II, z dodatkiem Noc Kruka. Obie po polsku, rzecz jasna. Wydaje mi się, że takiego tytułu omawiać czy reklamować wręcz nie wypada. Zatem skoncentrujmy się na pozostałych pełniakach. Najpierw na polskiej (rodem z Techlandu) ścigałce GTI Racing. Gra całkiem świeża jeszcze, bo recenzja była wiosną 2006. A na deser action-RPG z akcją osadzoną w starożytnych Chinach, czyli Prince of Qin. Jak widać, jesień zaczynamy od mocnego uderzenia... i nie zamierzamy na tym poprzestać.

Dodatkowe atrakcje to blisko 200-stronicowa książeczka poświęcona (w większości) Wiedźminowi. Nie tylko grze (choć naturalnie będzie o niej sporo i to rzeczy, jakich raczej wcześniej nie wiedzieliście). My zajęliśmy się Geraltem globalnie – od literatury (opowiadanie Sapkowskiego i esej), poprzez inne media (film, komiks, gra) aż do testów oraz... Na Luzie, w którym również sporo na ten temat (choć nie tylko na ten). Na deser wielki dwustronny plakat – z Wiedźminem oczywiście.

Teraz wypada już tylko życzyć sporo wolnego czasu, byście poradzili sobie z taką stężoną dawką CDA.

Zatem – dobrej zabawy, miłej lektury!

Jerzy Poprawa

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer wrześniowy (143)

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 99 11
Redaktor naczelny: Jerzy Poprawa
Zastępca redaktora naczelnego: Maciej Kuc
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Aleksander Oliszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Grzegorz Kubera, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Kius, Marek Lenc, Maciej Lewczuk, Sławek Lipowski, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz, Rafał Wieliczko
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
Korekta: Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Wiceprezes: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor Biura Reklamy: Maciej Kutak
Dyrektor Działu Reklamy Prasy Komputerowej: Magdalena Milewska
tel. 022 516 31 73
magdalena.milewska@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kuć
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

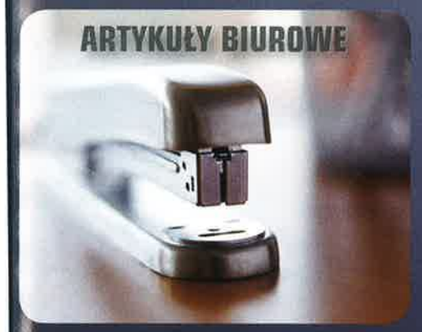
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

IZBA WYDAWCÓW PRASY

Rzetelne Badanie Czytelnictwa

ActiveJet®

MARKOWE MATERIAŁY EKSPLOATACYJNE I BIUROWE



SPIS TREŚCI

TEMATY NUMERU

M.in. nowe informacje o StarCrafcie II i najnowszym dodatku do WoW – str. 046.

wrzesień 2007

Gramy

Zawartość Cover DVD 010
Kalejdoskop 014
Gamewalker 066

ZAPOWIEDZI
Targi Games Convention 016
Rage 030
FIFA 08 032
Art of Murder 036

TEMATY NUMERU
Gears of War 038
BlizzCon 046
StarCraft II 046
WoW: Wrath of the Lich King 054

ZA PIĘĆ DWUNASTA
Pro Evolution Soccer 2008 058
Football Manager 2008 062

RECENZJE
Medal of Honor: Airborne 078
MotoGP 07 084
Rajd na Berlin: Tajna Broń III Rzeszy 090
Rugby 08 092
Madden 08 093
Aura 2: The Sacred Rings 094
Circus Empire 096
Air Battles: Sky Defender 098
Tunele Stalina 2 100
Shadowrun 102
In the Groove 106
Civilization IV: Beyond... 108
Ship Simulator 2008 110

GRY WIECZNIE ŻYWE
Jagged Alliance Story 112

KASZANKA
Call for Heroes: Pompolic Wars 114
Heat of War 115

O GRACH INACZEJ
Odmienne stany grywalności 116
Freeware 117
Życie w Sieci 118
Zawodowcy na start! 120
Highway to Hel 124
Interwencja 126

Na Luzie 128
Action Redaction 174
Prenumerata 178

Nie tylko gramy

Back to School – przewodnik 131
Temat numeru: Muzyka za pasem 148
Newsy sprzętowe 152
Konfigurator 162
Wademekum: Zgrywamy gameplay 164
Trendy: RFID i NFC,
czyli jak zmieścić portfel w komórce 166
Nie daj się nabrać 168
Magazyn 172

TESTY SPRZĘTU
Przegląd ciekawych kart
graficznych z chipem 8600 154
Monitor Asus PG221 156
Karta dźwiękowa Asus Xonar D2 157
Projektor BenQ MP510 +
Monitor BenQ FP94VW 158
Komputer Komputronik
z certyfikatem Heyah Logitech Cybersport 160

MUZYKA ZA PASEM

W sklepach i na aukcjach internetowych różnego rodzaju odtwarzaczy MP3 jest całe multum. Na co zwracać uwagę przy zakupie, jakimi dodatkami można się zainteresować – o tym wszystkim na stronie 148.

MOTOGP 07

Najładniejszy, najszybszy i najgrywalniejszy symulator jednośladów na PC – jego recenzję przeczytasz na str. 084.

INDEKS GIER

Air Battles: Sky Defender 098
Art of Murder 036
Aura 2: The Sacred Rings 094
Call for Heroes: Pompolic Wars 114
Circus Empire 096
Civilization IV: Beyond 108
FIFA 08 032
Football Manager 2008 062
Gears of War 038
Heat of War 115
In the Groove 106
Jagged Alliance Story 112
Madden 08 093
Medal of Honor: Airborne 078
MotoGP 07 084
Pro Evolution Soccer 2008 058
Rage 030
Rajd na Berlin: Tajna Broń III Rzeszy 090
Rugby 08 092
Shadowrun 102
Ship Simulator 2008 110
StarCraft II 046
Tunele Stalina 2 100
WoW: Wrath of the Lich King 054

&tp

wystartuj
z neostradą tp
za 1,22 zł z VAT

Twój świat. Cały świat.

mała cena na dobry początek

Teraz korzystanie z neostrady tp jest jeszcze tańsze!

Zdobądź starter neostrady tp, a zyskasz pierwszy miesiąc surfowania za 1,22 zł z VAT.

Przyjdź do salonu sprzedaży tp lub Orange, odbierz starter neostrady tp i zamów dowolną opcję neostrady tp na 12, 24 lub 36 miesięcy.

Neostradę tp możesz również kupić w sieci sklepów Vobis.

Wystartuj z neostradą tp za jedyne 1,22 zł z VAT.

Szczegóły oferty znajdziesz w regulaminach „starter neostrady tp", „neostrada tp – megaInternet", „neostrada tp dla Ciebie" oraz „neostrada tp na godziny 256" dostępnych na stronie www.tp.pl

www.tp.pl 9393

VOBIS

NOWE GRY W NAJLEPSZEJ CENIE

*W serii **TOPSELLER** znajdziesz gry:*

- *Act of War Złota Edycja • Dark Messiah of Might and Magic • Dragonshard • Empire Earth II Złota Edycja • Eragon*
- *F.E.A.R. • F.E.A.R.: Extraction Point • Fahrenheit • Joint Task Force • Rise of Nations. Rise of Legends*
- *SWAT 4 Złota Edycja • The Settlers II: 10-lecie - Wikingowie • Titan Quest • ToCA Race Driver 3*
- *Tycoon City: New York • Worms 4: Totalne Rozwałka*

Już wkrótce kolejne hity w serii:

- *Broken Sword: Anioł Śmierci • Cezar IV • Piraci z Karaibów: Na Krańcu Świata • Scarface: Człowiek z blizną*
- *The Guild 2 • The Guild 2: Piraci Starego Świata*

TOPSELLER.GRAM.PL

TOPSELLER** to zupełnie nowa, rewelacyjna seria gier komputerowych! Stworzona została z myślą o wszystkich, dla których najważniejsza jest sama gra, a nie masa zbędnych bajerów. Dzięki temu każdy z fantastycznych tytułów z serii **TOPSELLER kosztuje tylko 39,99 zł! Płać tylko za gry, a nie za dodatki!

DOBRA CENA • 39,99 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • PL • CD PROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

© 2007. TOPSELLER jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NIE PŁAĆ ZA ZBĘDNE BAJERY!

TOPSELLER

NOWA SERIA GIER KOMPUTEROWYCH! SZUKAJ W SKLEPACH OD 27 WRZEŚNIA!

SERIĘ POLECAJĄ

CLICK! radiostacja WP.PL

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ono na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

•DYSK SPRAWDZONO NAJNOWSZYMI PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI z bazą danych z dn. 17.08.2007.
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

PEŁNE WERSJE
- Gothic II + Gothic II: Noc Kruka (v. 2.6) PL
- GTI Racing PL
- Prince of Qin

DEMA
- Civilization IV: Beyond the Sword #2
- Combat Mission: Shock Force
- Loki
- Puzzle Quest
- Scallywag: In the Lair of the Medusa
- Tank Universal

TRAILERY
- BioShock
- BioShock – plazmidy
- Crysis
- Hellgate: London – co-op
- Lost: The Video Game
- Need for Speed ProStreet
- Penny Arcade Adventures
- Project Offset
- S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
- Space Siege
- Team Fortress 2
- Universe at War: Earth Assault
- Universe at War: Earth Assault – intro
- World of Warcraft: Wrath of the Lich King

GAMEPLAY
- PGS T&T: Counter-Strike
- PGS T&T: FIFA 07
- Medal of Honor: Airborne (gameplay redakcyjny)
- MotoGP '07 (gameplay redakcyjny)

BONUS
- ActionMag #94
- Defender of the Crown polonizacja
- FotoSmuggler 08/07
- FotoSmuggler 09/07
- Bonus 1
- Bonus 2
- FAQ v. 3.3
- FPP MegaZin
- Tawerna #96

PATCHE
- CMR: DiRT 1.2
- GRAW 2 1.02

WADEMEKUM
- DivX for Windows 6.6
- FastCapPro
- Fraps 1.9D
- Fraps 2.91
- Hypercam 2
- Taksi Desktop Video Recorder

Gothic II + Noc Kruka PL

PEŁNA WERSJA

Fragmenty recenzji (Gothic II)

Gothic II jest – dla mnie – ucieleśnieniem idei RPG: chodzę, dokąd mi się podoba, pomagam, komu chcę, sprzymierzam się, z kim chcę i wyciągam miecz, na kogo chcę. Rozmowy prowadzę wedle własnego widzimisię i jeśli taki jest mój kaprys, mogę podjąć pracę, jaka przypadnie mi do gustu. Ale też każdy nieprzemyślany i nierozważny krok może prowadzić do komplikacji i nieprzyjemności.

Ten świat, wraz z zamieszkującymi go ludźmi i potworami, po prostu ŻYJE, a bohater ŻYJE w nim. Gracz czuje, że jest tylko jego cząstką, a nie jego pępkiem, że musi dostosować się do jego twardych reguł, albo szybko zginie w rynsztoku. Wymaga to od grającego prawdziwego wczucia się w świat Myrtany, a nie jednostajnego machania kozikiem. To jest ogromny sukces ludzi z Piranha Bytes.

Grafika nie zmieniła się wiele od czasów części pierwszej. Mocną stroną engine'u jest za to – i to bez dwóch zdań, otoczenie, w którym się poruszamy, oraz efekty atmosferyczne.

Gothic II to gra wielka. Nie chcę jej porównywać do tytułów, z jakimi by miała walczyć o prymat w gatunku RPG – bo jest najzwyczajniej w świecie inna niż Morrowind czy Neverwinter Nights. Jestem zdania, że zagorzały fan RPG powinien po prostu zagrać we wszystkie trzy tytuły.

GATUNEK: ACTION RPG
WYMAGANIA: WIN 98/2K/XP/VISTA, PROCESOR 700 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, SM 1,1
RECENZJA W CDA: 05/2003 ORAZ 02/2005 (NK)
OCENA: 9+, ZNAK JAKOŚCI (GII), 8+ (NK)
AUTOR RECENZJI: CORMAC
ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 79% (GII), 95% (NK)

Prince of Qin

Fragmenty recenzji

Główny bohater gry, Fu Su – to nikt inny jak autentyczny starszy syn pierwszego cesarza Chin. Popadłszy w niełaskę, musiał wyjechać na północ, by nadzorować budowę muru chińskiego. Zaraz po śmierci cesarza otrzymał rozkaz (jak się okazało, sfałszowany), by popełnić samobójstwo – i posłusznie go wykonał. W tym jednak momencie gra dystansuje się do wydarzeń historycznych, a kierowany przez gracza Fu Su postanawia dotrzeć do stolicy i wyjaśnić wszystko osobiście.

Rozgrywka dla pojedynczego gracza zaczyna się w momencie, gdy nasz książę podczas powrotu do stolicy zostaje zatrzymany przez patrol – ten próbuje wymusić na nim, by wykonał rozkaz cesarza. Jednak pech chciał, że próbuje nakłonić księcia siłą, a to kończy się dlań śmiertelnie przykro.

Jak na klon Diablo tudzież Icewind Dale'a przystało, wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym – ale w dowolnym momencie możemy skorzystać z aktywnej pauzy, co przy maksymalnie pięcioosobowej drużynie jest w zasadzie niezbędne. Tym bardziej że jej członkowie mogą należeć do jednej z pięciu klas: paladyna, czarodzieja,

wiedźmy, siłacza oraz zabójcy. Każdy z nich ma oczywiście własny zestaw umiejętności albo zaklęć. I choć komputer całkiem nieźle nimi steruje, podczas co większych „rozpierduch" lepiej wziąć sprawy we własne ręce.

UWAGA:
1. Podczas instalacji KONIECZNIE wybierz opcję „full install".
2. Gdy gra poprosi o drugi CD – po prostu naciśnij spację.

GATUNEK: ACTION RPG (HACK'N'SLASH)
WYMAGANIA: WIN 95/98/ME/2K/XP, PROCESOR 450 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 8 MB
RECENZJA W CDA: 12/2002
OCENA: 7/10
AUTOR: ALLOR
ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 65%

GTI Racing

PEŁNA WERSJA

UWAGA! ABY URUCHOMIĆ GRĘ, NALEŻY WPISAĆ SERIAL:
P7RT7-9E9L9-LYEAY-P7EKP-49FWX

Fragmenty recenzji

W GTI Racing wykorzystano ulepszony engine z Xpand Rally, a już po pierwszym uruchomieniu widać, że na zapożyczonym silniku podobieństwa wcale się nie kończą.

Najważniejsza w grze kariera podzielona jest na pojedyncze wyścigi. Zazwyczaj mamy do wyboru kilka, a kolejne można sobie podejrzeć, ale by wziąć w nich udział, trzeba zaliczyć wszystkie wcześniejsze.

W wyścigu trzeba mieć czym jeździć, dlatego też karierę rozpoczynamy od wizyty w salonie. Na początku dostępna jest tylko najsłabsza klasa wozów, więc do wyboru jako pierwszego mamy golfa oraz dwa chrabąszcze: w wersji klasycznej oraz buggie. Za szybkie te cuda nie są, ale pierwsze wyścigi i tak są ogra-

niczone do tej właśnie klasy, przeciwnicy nie będą więc mieli niczego lepszego. Przynajmniej teoretycznie, bo na kupnie wozu zabawa wcale się nie kończy – znacznie więcej kasy niż na sam samochód wydajemy na jego tuning.

Możliwości mamy tu takie, że nie powstydziłaby się ich niejedna znacznie poważniejsza samochodówka. Poza tuningiem mechanicznym jest jeszcze optyczny. Dobrego samopoczucia nie psują także same wyścigi, a to za sprawą przyjemnego modelu jazdy. Niczego sobie jest nawet AI, które popełnia błędy i daje się wypchnąć z trasy.

W sumie GTI Racing to kawał porządnej samochodówki, która swobodnie może konkurować z World Racing 2 i mimo drobnych problemów – wygrać.

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 1,8 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, SM 1,1
RECENZJA W CDA: 04/2006
AUTOR: ALLOR
OCENA: 7+
ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: BRAK

Loki

Jeśli ciekawi cię, czy Loki ma loki... Czy może raczej, czy Loki – hack'n'slash francuskiego Cyanide, jest w stanie zagrozić pozycji wciąż Diablo dobrego dzieła Blizzarda – zapraszamy.

W demie jedna postać – brutalny barbarzyńca z mroźnej północy, przed którym nagle, zupełnie za darmo, otwiera się szansa kilku godzin tłuczenia'n'rąbania i awansu do 20 poziomu z 200 w pełnej grze!

[WIN XP/VISTA, PROCESOR 2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, SM 2.0]

Puzzle Quest

Aperitif przed jesienną ucztą dla miłośników gier logiczno-zręcznościowych, w tym przypadku dodatkowo uzupełnionych elementami role-playing. Jak dla mnie – demo numeru! Serio!

Uwaga! Wersja demonstracyjna Puzzle Quest – Clash of the Warlords ogranicza możliwość rozwoju postaci (każdej z czterech specjalności) do 7 poziomu doświadczenia.

[WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, SM – BD]

Scallywag: In the Lair of the Medusa

Produkt niezależny i role-playing w naprawdę starym stylu, słowem: dungeon crawling za potworami i skarbami. Mimo to warto przynajmniej sprawdzić, co kryje Lair of the Medusa.

W demie pierwszych 15 poziomów jednego z 8 światów z pełnej wersji gry. Dodatkowo istnieje możliwość sprawdzenia swych sił jako „Dungeon Master" i... modyfikowania warunków rozgrywki.

[WIN 2K/XP/VISTA, PROCESOR 800 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, SM – BD]

Civilization IV Beyond the Sword #2

W kolejnej erze budowy cywilizacji idealnej, czyli Civilization IV: Beyond the Sword, jeden z jedenastu scenariuszy, w których rzeczywiście istnieją rzeczy potężniejsze od miecza!...

Uwaga! Demo, w którym pięciu pretendentów do tronu (wśród nich naturalnie Karolingowie) usiłuje zjednoczyć średniowieczną Francję, ograniczone jest do 100 tur. Recenzja Beyond the Sword w numerze.

[WIN 2K/XP, PROCESOR 1,2 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, T&L]

Tank Universal

Prawdziwa perełka. Niby nic – oprawa graficzna jak z Darwinii, pomysł – Capture the Flag w świecie quasi-Trona – też jakby znajomy. A mimo to całość naprawdę może się podobać. W demie tylko jedna misja treningowa – preludium do rewolucji. W niej jednak tyle grywalności, że bije niejedną grę za stówę. My w każdym razie zamierzamy do niej powrócić jeszcze nie raz.

[WIN 2K/XP/VISTA, PROCESOR 2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, SM 3.0]

Combat Mission: Shock Force

Shock Force okazał się szokiem. Niby nic dziwnego – seria Combat Mission to przecież prawdziwy wirtualny poligon wargamingu. Ale żeby aż bolało? Sprawdźcie sami...

W demie trening i jeden scenariusz (US Army i Syryjczycy), opcja gry w sieci, a nawet dostęp do edytora (bez możliwości zapisu stanu prac). Uwaga, przed grą warto przynajmniej przejrzeć manual w formacie PDF.

[WIN 2K/XP, PROCESOR 2,6 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, SM 2.0]

REKLAMACJE PŁYT DVD

Zanim wyślesz płytkę...

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.
W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:
tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy telefonie – ale nie musisz.

b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina, że coś nie chce działać – nikt nikomu na złość przecież tego nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany(-a) poważnie, tak samo traktuj innych...

Komputery Infinity **Cybersport**
(Gold Signature, Silver Signature, Bronze Signature)

- ★ **certyfikat Heyah Logitech Cybersport** – największej ligi gamingowej w Polsce
- ★ pierwsza profesjonalna seria komputerów dla graczy
- ★ **Komputronik S.A.** - jedyny producent Infinity Cybersport Signature w Polsce

Komputronik Infinity
Cybersport Silver Signature

Procesor:	**Intel® Core™2 Duo E4400 2.0GHz** (2,0 GHz, 2 MB cache, FSB 800 MHz)
System operacyjny:	**Windows XP Home PL**
Płyta główna:	**Gigabyte z chipsetem Intel® P35**
Karta dźwiękowa:	**8-kanałowa**
Karta sieciowa:	**10/100/1000 Mbps**
Pamięć RAM:	**Kingston 2GB DDR2 667 Mhz CL5**
Karta graficzna:	**Gigabyte GeForce 8600 GTS 256MB HDTV & DVI**
Dysk twardy:	**250 GB, Serial ATA II zapis prostopadły**
Napęd optyczny:	**LG DVD+/-RW**
Obudowa:	**Yesico 400W**
Mysz:	**Logitech G3 Game Laser Mouse**
Klawiatura:	**Logitech Ultra-Flat Keyboard**
Monitor:	**19" iiyama ProLite X486S-B1 black Glare**

cena zestawu: **4222,-** z VAT

Doradcy handlowi sklepu www.Komputronik.pl:
Infolinia: 0801 566 788, 061 835 94 94, e-mail: sklep@komputronik.pl
Pion Rozwiązań Biznesowych Komputronik S.A.:
Centrala Poznań: ul. Wołczyńska 37, tel. 061 835 94 00, biznes.poznan@komputronik.com
Oddział Warszawa: ul. Grochowska 278, lok. 1; tel. 022 740 90 45 do 48, biznes.wawa@komputronik.com
Wszystkie ceny z VAT, oferta ograniczona. To ogłoszenie nie jest ofertą w rozumieniu KC, ceny mogą ulec zmianie. Szczegóły w salonach firmy Komputronik.

Lara Croft Tomb Raider: Anniversary© 2006 Eidos Interactive Limited. Developed by Crystal Dynamics Inc. Published by Eidos Interactive Ltd.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, i Xeon Inside są znakami towarowymi firmy Intel Corporation w Stanach Zjednoczonych i w innych krajach.

intel Core 2 Duo inside
Dwa rdzenie. Możesz więcej.

SHORTY

Lost odnaleziony!
Cieszcie się i radujcie, fani popularnego serialu, albowiem już wkrótce – w pierwszych miesiącach 2008 – odnajdziecie go za sprawą Ubisoftu także na własnym dysku twardym.
http://lostgame.com/

PC Game On – R.I.P.
Ledwie zdążyliśmy poinformować o PC Game On – „grywalnej" wersji Game Developers Conference, gdy ich twórcy – CMP Game Group, przyznali, że raczej nic z niej nie będzie...
www.cmpgame.com

Crusader Kings: Deus Vult
Jak informują twardordzeniowi stratedzy z Paradox Interactive, już pod koniec września ukaże się Deus Vult – pierwsze rozszerzenie Crusader Kings.
www.paradoxplaza.com

Kinowy Painkiller
Jak informują hollywoodzkie źródła, prawa do adaptacji Painkillera przypadły studiu filmowemu Guy Walks into a Bar. Scenariuszem filmu zajmie się debiutant – Ben McCaw.
www.guywalks.com

Mafia II

Mafia: City of Lost Haven to dla wielu graczy coś więcej niż gra komputerowa. To prawdziwy interaktywny obraz w najlepszym stylu – dzieło porównywane nie tylko z racji podejmowanej tematyki do filmowego „Ojca chrzestnego". Nic więc dziwnego, że wieści o jego rzekomym ciągu dalszym odbijały się głośnym echem w całym świecie gier komputerowych. Mimo to twórcy Mafii – czeskie studio Illusion Softworks – nie spieszyli się z potwierdzeniem lub zdementowaniem tych pogłosek i musieliśmy czekać aż pięć lat – do zakończonych zaledwie kilka dni temu targów Games Convention w Lipsku. Właśnie tam duet Illusion Softworks-2K Games zaprezentował filmowy zwiastun (na naszym DVD za miesiąc) i pięć pierwszych screenshotów z Mafii II! Niestety, twórcy znacznie mniej wylewni byli w kwestiach zasadniczych. Dlatego też dziś wiemy tylko, że Mafia II, wzorem trylogii „Ojciec chrzestny" przeniesie nas w inny okres świetności mafii – lata 40. i 50. Cóż, pozostają wspomniany naprawdę filmowy zwiastun, niezwykle szczegółowe screenshoty i obietnica, że dużo, dużo więcej o Mafii II dowiemy się już niebawem.

www.2kgames.com/mafia2/

ET: Quake Wars 28 września

Panie, panowie, wybiła godzina prawdy. Premiera Enemy Territory: Quake Wars – najnowszej koprodukcji duetu Splash Damage-id Software, już 28 września. Miłośników rozgrywki multiplayer typu Return to Castle Wolfenstein i Enemy Territory uprasza się o zgłoszenie w punktach werbunkowych Global Defense Force (GDF) i/lub armii Stroggów. Dalsze szczegóły dotyczące waszych zadań pozostają jak na razie utajnione – poznacie je dopiero w godzinie 0. Jedno jest jednak pewne już dziś – to od was zależeć będzie przyszłość świata gier komputerowych! Naprzód więc i niech wygra najlepszy!

www.enemyterritory.com

Guild Wars PL i RU

Duet wydawniczy ArenaNet i NCsoft Europe poinformował, że polscy i rosyjscy gracze serii Guild Wars mogą się spotykać i wspólnie grać na nowych, stworzonych specjalnie dla nich dystryktach językowych. Warto dodać, że stało się tak w dosłownie przeddzień premiery Guild Wars: Eye of the North – pierwszego wymagającego „podstawki" dodatku do tej pozbawionej opłat abonamentowych gry MMO, który na półkach sklepowych pojawi się już 31 sierpnia.

http://guildwars.gram.pl

promocja promocja promocja

Leposy

Heyah uruchomiła Leposy – pierwszą w Polsce tak rozbudowaną grę społecznościową na komórki. Za pomocą telefonu użytkownik wchodzi w wirtualny świat zamieszkany przez stworzenia zwane leposami, stale odwiedzany przez tysiące graczy.

Każdy może sporządzić jedynego w swoim rodzaju leposa – „żyjące" w telefonie Heyah stworzenie, którego charakter i wygląd zależą od użytkownika. Przez całą dobę gracz może wydawać mu polecenia wysyłając wiadomości SMS, natomiast zmiany w ustawieniach leposa użytkownik dokonuje poprzez serwis internetowy. Wizerunek gotowego leposa można sobie przesłać za pomocą MMS-a. Użytkownicy mają za zadanie opiekować się swoim „zwierzątkiem", mogą także komunikować się z innymi leposami i wchodzić z nimi w interakcje. Mają również możliwość publikowania własnych pomysłów na forum, wymyślania nowych obiektów i zjawisk. Równocześnie właściciel każdego leposa może wziąć udział w wielu wydarzeniach i konkursach nie tylko wpływających na świat gry, ale również pozwalających zdobyć atrakcyjne nagrody.

A już za miesiąc, w październikowym CD-Action, znajdziesz superstarter. Stwórz własnego leposa zupełnie za free. Wsadź starter do komórki i rozpocznij walkę o przetrwanie. Bij, kop, gryź, ssij, a świat będzie twój!

Starter Heyah 5 zł, w tym 1 zł na start i dodatkowe 5 zł po doładowaniu. Więcej o leposach na stronie...

www.leposy.heyah.pl

MMO z Bethesdy
ZeniMax Media, właściciele Bethesdy Softworks – twórców m.in. Obliviona i Fallouta 3 – planuje stworzenie ZeniMax Online, czyli studia, które zająć się ma grami MMO. World of Oblivion?
www.zenimax.com/zol_profile.htm

Grand Theft Auto IV w 2008
Złe wieści, panie, panowie, nawet mimo że o GTA IV PC nic oficjalnie nie wiadomo. Złe, bo jeśli wersja konsolowa przesunęła się o pół roku, to znaczy, że my poczekamy jeszcze półtora...
www.rockstargames.com/IV/

Hołowczyc w Sega Rally
Jak informuje CD Projekt, w polskiej wersji Sega Rally (znanej także jako Sega Rally Revo) w roli pilota wystąpi Krzysztof Hołowczyc. Premiera rajdówki na przełomie września i października.
www.cdprojekt.info

Age of Conan w 2008
Niestety sprawdził się najczarniejszy scenariusz, w którym hyboryjskie przygody Ery Conana rozpoczniemy dopiero 25 marca 2008. Powodem opóźnienia – sugestie testerów.
www.ageofconan.com

Democracy 2

Jak wszyscy wiemy, demokracja nie jest ustrojem idealnym, ale nikt dotąd nie wymyślił niczego lepszego. Podobnie jest z grą Democracy, która, choć w oczywisty sposób niedoskonała, do dziś pozostaje najlepszym (bo jedynym) symulatorem życia politycznego. To jednak ma się zmienić już wkrótce – jej brytyjscy twórcy z Positech Games zaprezentowali pierwsze screenshoty z grywalnej Democracy 2, gry, w której jako nowo mianowany premier zaprzysiężony zostajesz do roli sternika państwa. Jak jednak szybko przekonają się wirtualni politycy, najważniejszą rzeczą jest zadowolenie elektoratu, a obietnice przedwyborcze naprawdę mogą odbić się czkawką... Premiera Democracy 2 – prawie jak naprawdę – już jesienią.

www.positech.co.uk/democracy2/

Frontlines Fuel of Unreal

Podległe THQ Kaos Studios – twórcy Battlefield: Desert Combat – zdradziło, że technicznej optymalizacji ich Frontlines: Fuel of War dokona doskonale zaznajomione z Unreal Engine 3.0 Demiurge Studios. Mamy nadzieję, że dzięki temu „aftsorsingowi" Frontlines: Fuel of War rzeczywiście będzie grą lepszą. Chcemy także wierzyć, że praktyka ta nie stanie się bezpośrednią przyczyną opóźnienia jej jesiennej premiery.

www.frontlinesgame.com

Voltage

Grecko-czeski duet wydawniczy – Lexicon Entertainment-IBA Group, ujawnił projekt Voltage, zręcznościówki nie-do-końca-niepodobnej do słynnej konsolowej (niegdyś także na PC) serii WipeOut. Zresztą wcale nie ukrywają oni, że to właśnie WipeOut stanowi inspirację dla ich dzieła i jego założeń, zgodnie z którymi są ultradynamicznymi wyścigami pojazdów antygrawitacyjnych o napędach, uwaga, elektrycznym, nuklearnym i tachjonowym. Ale czy nie jest prawdą powiedzenie, że naśladowanie jest najszczerszą formą pochlebstwa, a na PC rzeczywiście brakuje nam WipeOutów? Premiera Voltage – najwcześniej za rok. Tymczasem więc wracamy do wciąż gorącej WipeOut: Pulse na PSP...

www.lexiconentertainment.com

Quake Zero za darmo!

Wprost z QuakeConu dobiegają nas wieści, jakoby id Software zamierzało sprezentować swoim fanom Quake Zero – internetową wersję Quake'a III Areny! Jak twierdzą sami twórcy, eksperymentalny Quake Zero dostępny będzie każdemu z poziomu przeglądarki internetowej, infrastruktura sieciowa zaś utrzymywana będzie z opłat wnoszonych przez reklamodawców. Na pytanie, czy Quake Zero to przyszłość gier multiplayer, dowiemy się 'when it's done'.

www.idsoftware.com

Hellgate: London 2 listopada!

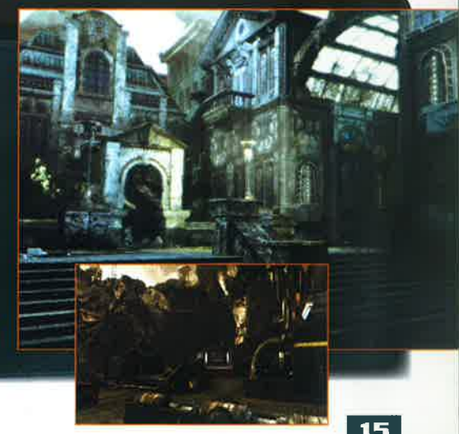
Jak informuje duet Flagship Studios-Electronic Arts, demoniczna inwazja w ramach Hellgate: London, gry znanej także jako Diablo 3D, rozpocznie się już 2 listopada! Ujawnione zostały także stawki za konto premium w multiplayer, wynoszące zaledwie 10 euro za miesiąc gry.

www.hellgatelondon.com

People Can Fly w Gears of War!

Twórcy gier i technologii Unreal, Epic Games, przejęli kontrolę nad znanym dzięki Painkillerowi warszawskim studiem People Can Fly! I nie poprzestali na tym – pierwszym zadaniem Adriana Chmielarza i S-ki było współtworzenie pecetowej wersji najlepszej, zdaniem wielu, gry akcji ostatnich lat – Gears of War! Jak się okazuje, Amerykanie zainteresowali się polskim studiem w ubiegłym roku, gdy warszawiacy rozpoczęli nowy projekt, wykorzystując do tego celu technologię Unreal Engine 3. Po kilku tygodniach ludzie z People Can Fly podzielili się wynikami prac z twórcami engine'u i jak twierdzi Mark Rein z Epica, zrobili na nich ogromne wrażenie: *„Jakość ich prac była niezwykle wysoka [...] wiedzieliśmy, że musimy znaleźć sposób, by móc współpracować z nimi w przyszłości"*. Nic dziwnego więc, że wkrótce po tym Epic zlecił Polakom stworzenie map multiplayer do pecetowej wersji bestsellerowej Gears of War! A jakby i tego było mało, warszawiacy (a może już Epic Games Polska) ;) dostali zielone światło dla jeszcze innego projektu tworzonego dla Epic Games. Ten jednak jak na czas składu pisma wciąż skrywa szczelna zasłona tajemnicy... Jej rąbek już za miesiąc uchyli sam szef People Can Fly – Adrian Chmielarz!

www.peoplecanfly.com



GC GAMES CONVENTION

Europa długo czekała na tę chwilę, ale wreszcie się udało. Odwiedzający i wystawiający są zgodni: w tym roku Games Convention przyćmiło amerykańskie E3!

Sceptycy mogą powiedzieć, że to nie była wielka sztuka. To jednak tylko część prawdy – fakty są takie, że tak dużej liczby nowości lipskie targi jeszcze w swojej kilkuletniej historii nie miały. A to właśnie takie 'announcementy' świadczą najlepiej o pozycji imprezy. Czy jednak my, Polacy, mamy powód, by cieszyć się z sukcesu Niemców?

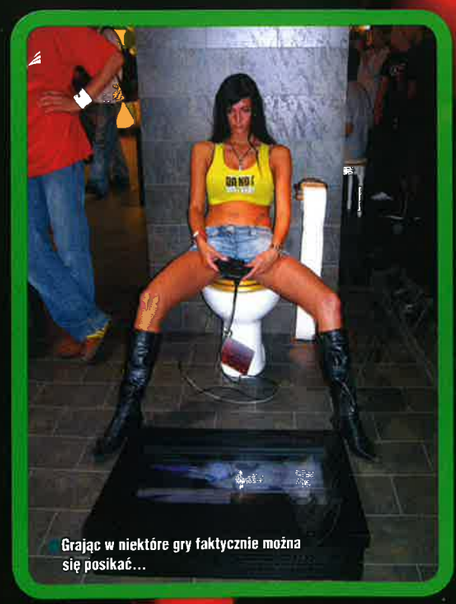
I smok umarł ze śmiechu...

W tym roku Games Convention przyćmiło amerykańskie E3!

Pytanie jest oczywiście tendencyjne, bo GC to tak naprawdę impreza europejska. Usłyszeć można na niej wszystkie najpopularniejsze na naszym kontynencie języki, a niemiecki wcale tak bardzo tu nie dominuje – przynajmniej wśród dziennikarzy. Hostessy (w tym roku chyba nawet ładniejsze niż zwykle, sami zresztą oceńcie po zdjęciach), panie sprzedające lody czy hot-dogi już witają wszystkich słowami 'Guten Tag!'. Nie mają jednak żadnych problemów z natychmiastowym przeskoczeniem na angielski. Jeśli więc znasz choćby podstawy tego języka i masz ochotę zabawić się na naprawdę gigantycznej imprezie dla graczy – możesz śmiało kierować się do Lipska.

CD-Action wyjechał na targi dość licznie. Podróż minęła nam bardzo szybko – 180 km/h na niemieckich autostradach jest właściwie nieodczuwalne. Jeśli więc mieszkasz blisko zachodniej granicy i dysponujesz samochodem, na dobrą sprawę na targi możesz wybrać się choćby na jeden dzień. Czy warto?

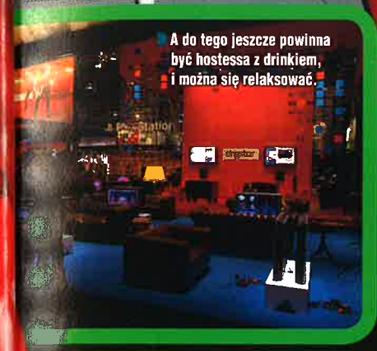
Cztery wielkie hale udostępnione zwiedzającym, a na każdej masa atrakcji. Wszędzie można pograć w najnowsze tytuły na wszystkich liczących się platformach (królował Xbox, ale nie zabrakło też różnokolorowych i diabelsko szybkich pecetów), a także rozerwać się w inny sposób. Szczególnie przypadły nam do gustu „ludzkie kręgle" – jedna osoba wchodziła do sporej wielkości kuli, przypinała się w środku pasami, a kilka innych pchało ją w stronę gąbczastych palików. Nie polecam takiej zabawy zaraz po obiedzie...


Grając w niektóre gry faktycznie można się posikać...

Wbrew pozorom, tej pani nie można nazwać ubraną...

Targi w dzień prasowy...

...i w normalny, dostępny dla publiczności.


A do tego jeszcze powinna być hostessa z drinkiem, i można się relaksować.

Popatrzcie na minę tego kolesia pośrodku. Co on ogląda?!

Same stoiska jednak kusiły głównie grami. Świetnie zaprezentował się Blizzard, udostępniając sporo stanowisk do gry w StarCrafta II. W większości przypadków kontakt z zapowiadanymi do tej pory grami nie ograniczał się tylko do oglądania, oczywiście dla każdego, kto był na tyle cierpliwy, by odczekać swoje w kolejce.

Zupełnie inaczej wyglądała sytuacja dla prasy. Takiego rozmachu w halach biznesowych lipskie targi jeszcze nie widziały. Tym razem tylko dla klientów biznesowych i pismaków przygotowano dwie bardzo duże sale (właściwie to dwa budynki). Tam we względnej ciszy można było spokojniej pochodzić i obejrzeć to, czego producenci nie pokazywali zwykłym graczom. My oczywiście właśnie tam spędziliśmy lwią część czasu. Zaś o tym, czego się dowiedzieliśmy, możecie przeczytać na kilku kolejnych stronach.

A co w ogóle można było w Niemczech zobaczyć? Tym razem Games Convention nie zostało zlekceważone przez żadnego większego i bardziej liczącego się wydawcę. Giganci prześcigali się w wielkości stoisk, inne firmy postawiły na oryginalność. Bez wątpienia hitem numer jeden na targach było stoisko, przy którym można było pograć na PSP-kach... siedząc na deskach klozetowych. Symboliki mogliśmy się tylko domyślać (i skojarzenia nie były raczej nazbyt pozytywne) – tym niemniej był to najoryginalniejszy sposób promocji na całej imprezie.

Pod względem wielkości trudno wskazać jednoznacznie faworyta: zwykle dominujące Electronic Arts w tym roku zmieniło wreszcie wystrój (wreszcie zrezygnowało z owalnego namiotu), dzięki czemu stało się nieco bardziej minimalistyczne, ale też praktyczniejsze – wielbiciele Simsów czy chcący zapoznać się z Sim City Societies mieli całkiem sporo miejsca. EA pozwoliło sobie na zdominowanie hali biznesowej – ich „stoisko" zajęło prawie całe piętro wielkiej hali, co dobrze świadczy o tym, jak poważnie największy gigant w branży podchodzi do lipskich targów. W cieniu pozostał Ubisoft, który w części zamkniętej dla publiczności miał tylko niewielkie stoisko – za to bardzo oblegane.

GC jak zwykle tłumnie nawiedzili Polacy – tak jako zwiedzający, przedstawiciele prasy, a także wystawcy. Najszerzej promowaną grą był naturalnie Wiedźmin, którego dojrzeć można było nie tylko na stoisku Atari. Widać, że gra budzi spore zainteresowanie. Dość pozytywnie pokazał się także Techland promujący dwa nowe tytuły. Ogólnie lubiący brzmienie naszego ojczystego języka nie powinni się czuć zawiedzeni. Tak jak zresztą cała reszta odwiedzających – GC była naprawdę udaną imprezą! |CDA|

Ta pani opanowała na razie tylko głoskę: „a". Szło to mniej więcej tak: aaaAaaaAAAaa...

Przeddzień targów, zwyczajowo otwarty tylko dla prasy i biznesu, zakończył się koncertem w lipskiej filharmonii. Utwory znane z gier komputerowych wykonywała orkiestra symfoniczna z Pragi, wspomagana przez różnych artystów z całego świata – wirtuoza gry na bębnach, japońską śpiewaczkę itp. Tam również nie mogło nas zabraknąć, miło było ponownie uczestniczyć w tak ciekawym przedsięwzięciu jak mariaż popkultury ze sztuką najwyższej próby. Z dużą satysfakcją odnotowaliśmy, że bynajmniej nie wyszedł z tego mezalians.

FAR CRY 2

To jedna z kilku nowych dużych produkcji, jakie media mogą zobaczyć na tegorocznym Games Convention. Nazwa gry elektryzuje – oto Ubisoft serwuje drugą część kultowego już FPS-a, którego wymyślili twórcy nadchodzącego wielkimi krokami Crysisa, niemieckie studio Crytek. Ale po biznesowym rozwodzie to właśnie przy Ubi zostały prawa do wykorzystania tytułu.

Na obecnym etapie prac produkcja Ubisoft Montreal wygląda raczej jak klon Crysisa – co prawda wysokobudżetowy, ale pozbawiony inwencji. Akcja gry toczy się w Afryce i pierwsze pokazane nam sceny – krótki przemarsz przez gęstą dżunglę, wyglądały toczka w toczkę jak screeny z oczekiwanej superprodukcji Cryteka.

GATUNEK | FPS
PRODUCENT | UBISOFT MONTREAL
PREMIERA | II KWARTAŁ 2008

Także po zakończeniu prezentacji trudno wskazać elementy, które mogłyby w jakikolwiek sposób wyróżnić Far Cry'a 2. Twórcy obiecują świat pozbawiony skryptów, w którym wszystko zależy od zachowania gracza i kaprysów sztucznej inteligencji. Zapewniają, że większość elementów otoczenia (z drzewami na czele) będzie można zniszczyć, chwalą się symulacją cyklu pór dnia i zmiennymi warunkami pogodowymi. To jednak za mało, by przebić Crysisa, nawet jeśli sterowani przez AI żołnierze potrafią odciągać rannych kompanów z pola walki, a system pogody „wyczuwa" znaczenie wydarzeń zachodzących na ekranie i potrafi podkręcić ich klimat, np. „zapalając" słońce po zdobyciu ważnego strategicznie punktu.

To, co może się okazać ciekawym elementem Far Cry'a 2, to komputerowi 'buddies', czyli niezależne od gracza postacie, które – jeśli tylko im to na rękę – potrafią wesprzeć głównego bohatera. Nieźle zapowiada się też park maszynowy: sporą część prezentacji zajęła jazda dżipem, ale całość zakończyła się lotem na... paralotni. Mam nadzieję, że kiedy wyjdzie Crysis, ekipa Ubisoft Montreal weźmie się na poważnie do roboty, aby – choćby ze względów ambicjonalnych – przynajmniej dorównać grze Cryteka. ***[Hut]***

GAMES CONVENTION

ENDWAR

Games Convention 2007 to impreza, na której po raz pierwszy pokazano publicznie – w końcu! – prawdziwy gameplay EndWar, gry strategicznej firmowanej nazwiskiem Toma Clancy'ego, a wymyślonej przez jednego z twórców serii Total War. Wciąż nie wiadomo, czy tytuł ten trafi na PC, ale biorąc pod uwagę wypowiedzi developerów (*„jest to możliwe"*) i determinację, z jaką na prezentację tej gry wysyłali nas marketingowcy Ubisoftu i Cenegi, możemy zakładać, że jednak tak się stanie.

W porównaniu z filmikiem high-definition, jaki prezentowano na imprezach UbiDays i E3, prawdziwa gra wygląda mniej okazale, ale mimo to wciąż zapowiada się ciekawie. Twórcy EndWar postawili na szybką rozgrywkę, niewielką liczbę oddziałów (niektóre jednak składają się nawet z kilkudziesięciu żołnierzy), ruchomą kamerę zawieszoną domyślnie tuż za plecami jednostek oraz... sterowanie głosem. Prezentacja dowiodła, że **taki pomysł na zastąpienie tradycyjnego interfejsu rzeczywiście działa** (gra rozpoznaje kilkanaście komend – to w zupełności wystarcza) i jeśli tylko wyjdzie na PC, choćby z tego powodu warto będzie się z nią zapoznać. ***[Hut]***

GATUNEK | STRATEGIA
PRODUCENT | UBISOFT SHANGHAI
PREMIERA | I KWARTAŁ 2008

SPORE

Spore, o dziwo niepokazywany na E3, pojawił się na GC – w całkowicie nowej, a jednocześnie jakby starej wersji. Podczas prezentacji nie pokazano niczego, czego ktoś, kto miał już styczność z tym tytułem, mógłby nie wiedzieć. To, co się zmieniło od ostatniego publicznego pokazu (notabene: na ubiegłorocznym GC), to interfejs i część elementów graficznych. Choć i w tym przypadku raczej **trudno mówić o rewolucji, a raczej o dopracowaniu rozwiązań, które wcześniej zrealizowane były jedynie roboczo**.

W obecnej wersji Spore jest już większość animacji, np. dość zabawna parodia sceny otwierającej Kubrickowską „Odyseję kosmiczną 2001", która w grze pojawia się w momencie przejścia z fazy pojedynczego organizmu do plemiennej. Nowością był dla mnie również system „strojów" (outfits) – w specjalnym edytorze można zmodyfikować wygląd kierowanych organizmów, tak by wyglądały inaczej podczas wojny, łowów itd. Podejrzewam, że do premiery Spore już niczym nie zaskoczy – gra sprawia wrażenie właściwie gotowej, teraz musimy poczekać na ostatnie szlify i... miejsce w planie wydawniczym EA. ***[Hut]***

GATUNEK | LIFE SIM
PRODUCENT | MAXIS
PREMIERA | III KWARTAŁ 2008

BORDERLANDS

GATUNEK | AKCJA
PRODUCENT | GEARBOX
PREMIERA | IV KWARTAŁ 2008

Chociaż tytuł ten zapowiedziano nie dalej jak tydzień przed Games Convention, w Lipsku dostępny był jego grywalny kod, który z dumą pokazywali tu ludzie ze studia Gearbox, z jego szefem Randym Pitchfordem na czele. Wygląda na to, że prace nad Brother's in Arms: Hell's Highway dobiegły już końca, bo programiści szukają nowych wyzwań – a z Borderlands porywają się na rzecz naprawdę wielką.

Tytułowe Borderlands to ziemie na planecie Pandora – jednej z wielu kolonizowanych przez Ziemian w „niedalekiej przyszłości". To glob zbliżony do naszego, ale jednocześnie zupełnie inny – leży dalej od swojego słońca, więc pory roku trwają tu znacznie dłużej. Kiedy ludzie po raz pierwszy tu wylądowali, trwała zima – w momencie rozpoczęcia gry jest już jednak wiosna i z hibernacji zaczynają budzić się najróżniejsze okazy lokalnej fauny. Obrzydliwe, wielkie, złe. Gracz, szukając szczęścia na tym nowym lądzie, będzie się musiał zmierzyć zarówno z nimi, jak i z innymi poszukiwaczami przygód oraz... zwykłymi bandytami.

Na szczęście nie sam. Chociaż całą fabułę można przejść w pojedynkę, ten FPS od początku projektowany jest tak, by można było wejść grać w trybie co-op, najlepiej w cztery osoby. Wtedy uczestniczy rozgrywki mogą ze sobą współpracować, co daje im większe szanse na przetrwanie w starciu z bestiami zamieszkującymi Pandorę. A są one niezwykłe – zaczynając od quasi-wilków pokrytych metalicznymi łuskami, przez fruwającą krzyżówkę płaszczki i sępa aż po gigantyczne stwory, które przypominają kroczące molochy AT-AT z „Gwiezdnych Wojen".

W walce pomagać będą nie tylko kompani, ale również opancerzone pojazdy (można je tuningować i modyfikować) oraz niewiarygodnie bogaty arsenał. **Twórcy zapewniają, że w grze zobaczymy – uwaga! – 500 tysięcy rodzajów broni**, różniących się parametrami (odrzut, celność, siła rażenia) i wyglądem. Oczywiście będą to pukawki generowane przez specjalny system graficzny, ale rzeczywiście podczas prezentacji widziałem kilkadziesiąt spluw i każda była inna. Bardzo ciekawy tytuł, do którego na pewno jeszcze wiele razy wrócimy – jedno z większych objawień GC 2007. ***[Hut]***

GAMES CONVENTION

KONKURS

Z okazji premiery gry Coffee Break 2, drugiej części zabawnych i pełnych nieprzewidywalnych sytuacji przygód pracowników pewnego biura, mamy dla Was niezwykle „kameralny" konkurs!

Do wygrania 20 zestawów gier: Coffee Break oraz Coffee Break 2 oraz nagroda główna – KAMERA CYFROWA!

Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Seria gier Coffee Break wzorowana jest na popularnym serialu:

A. Daleko od noszy
B. Camera Cafe
C. Zmiennicy

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.PK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 1 października 2007 roku.

NAGRODA GŁÓWNA

20 ZESTAWÓW

Uśmiechnij się, ktoś Cię obserwuje!

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Jak dla mnie – i mówię to bez cienia przesady – **ta gra to odkrycie targów, najlepiej zapowiadający się obecnie shooter.** Jeśli podobał ci się Call of Duty 2, nie ma żadnych wątpliwości: zakochasz się w tej grze od pierwszego wejrzenia.

Jak pewnie pamiętasz z naszego tematu numeru, najnowszy CoD rozgrywa się we współczesności, opowiada o fikcyjnym konflikcie na Bliskim Wschodzie. Nie fabuła jest tu jednak najważniejsza, ale to, jak gra jest wykonana. To najintensywniejszy FPS w dziejach – jeszcze nigdy nie czułem się tak przytłoczony podczas prezentacji prasowej. I to w jak najbardziej pozytywnym sensie.

Na targach widziałem dwa całe etapy: jeden rozgrywający się na współczesnym polu bitwy w terenie zabudowanym, drugi na okręcie podwodnym. Ten pierwszy z pozoru nie zaskakuje niczym nowym – idź, zabij, wysadź. Diabeł tkwi w szczegółach. Jeśli uważasz, że CoD2 jest grą dynamiczną, weź z niej najlepszy moment, pomnóż przez cztery – i mniej więcej będziesz mieć obraz „czwórki". Doskonała grafika (najlepsza woda, jaką widziałem na komputerze!) i „filmowość" rozgrywki sprawiły, że długo nie mogłem dojść do siebie po prezentacji... ***[Q]***

GATUNEK | FPS
PRODUCENT | INFINITY WARD
PREMIERA | 5 LISTOPADA 2007

COMMAND & CONQUER 3 KANE'S WRATH

Kane's Wrath będzie zarówno sequelem, jak i prequelem C&C 3 i będzie obejmował ponad dwudziestoletni okres historii od ponownego zjednoczenia NOD do jego dominacji nad światem. **Najważniejsza zmiana względem poprzednich odsłon polega na znacznym rozbudowaniu rozgrywki na poziomie strategicznym.** Dowodzimy tu już nie w skali jednego kontynentu, ale całego globu, a wybór map jest iście imponujący. Dodano nowe scenerie w Rosji, Afryce i Azji Południowo-Wschodniej.

Zamiast wprowadzać kolejną frakcję, zastosowano swoisty podział pracy w ramach trzech już istniejących („subfrakcje" stosujące inne taktyki na polu walki). Zwiększy to liczbę stron rozgrywki do 9 i nada rumieńców zabawie, szczególnie w trybie multiplayer. Z nowych jednostek najefektowniej zaprezentowały się transportery opancerzone NOD, które w mgnieniu oka można zmienić w diabelnie trudne do skruszenia bunkry. Nowe oddziały niwelują dotychczasowe słabe strony poszczególnych armii – GDI wprowadza do akcji przeciwlotnicze poduszkowce i lotnictwo, które nie musi wracać do bazy po amunicję, natomiast NOD razi z ukrycia „niewykrywalną" artylerią. ***[Pepin]***

GATUNEK | RTS
PRODUCENT | EA GAMES
PREMIERA | WIOSNA 2008

GAMES CONVENTION

BEOWULF

Beowulf jest egranizacją ekranizacji jednego z najstarszych i najważniejszych zabytków literatury angielskiej – poematu heroicznego „Beowulf" spisanego prawdopodobnie w X wieku. Film o legendarnym pogromcy potworów nakręcił Robert Zemeckis, gra powstaje zaś w studiu Ubisoftu w Montpellier. **Wyszła siekanka dla dorosłych – brutalna i soczysta.** Niekoniecznie oznacza to prymitywną rozgrywkę – w Beowulfie mamy do dyspozycji oddział wiernych bohaterowi ludzi, którzy walczą u jego boku. Są oni gotowi służyć bohaterowi i wykonują każde jego polecenie. Momentami potrzebne jest więc myślenie i drobne umiejętności taktyczne.

Spory nacisk położono na wewnętrzne rozdarcie Beowulfa – z jednej strony aroganckiego i samolubnego wojownika, z drugiej zaś króla gotowego poświęcić się dla poddanych. Zachowanie gracza będzie zatem wpływało na morale jego ludzi. Jeśli np. większość czasu gry spędzać będzie w trybie Cielesnego szału (Carnal Rage) mordując ku własnej chwale wszystko, co się rusza, poddani nie będą mieli za co go wielbić. Zwłaszcza że w furii Beowulf jest śmiertelnie groźny nie tylko dla przeciwników, lecz także dla własnej drużyny. Gra stworzona została na silniku Yeti, który napędzał obie części GRAW-a, i powstała równolegle również na X360 i PS3. ***[CormaC]***

GATUNEK | AKCJA
PRODUCENT | UBISOFT MONTPELLIER
PREMIERA | LISTOPAD 2007

CONFLICT DENIED OPS

Piąta część serii Conflict, wcześniej anonsowana jako Crossfire, raczej Crysisa nie zdeklasuje, ale trzeba przyznać, że zapowiada się całkiem sympatycznie. Tym razem powalczysz z wrogami wolności i demokracji w Ameryce Południowej, Afryce i wschodniej Europie. Do dyspozycji masz dwóch agentów z tajnej sekcji CIA. Jeden biega ze snajperką i ma załatwiać przeciwników w sposób szybki i czysty, drugi – z erkaemem i granatnikiem – wyznaczony jest do robienia ogólnej rozpierduchy. Możesz się między nimi w każdej chwili przełączać (w multi będzie co-op), jest też intuicyjny system wydawania rozkazów, ale nie licz na taktycznego shootera. **W Conflict: Denied Ops chodzi przede wszystkim o szybką akcję** i pewnie dlatego w pokazywanej na targach misji wenezuelskiej obaj agenci siali zniszczenie w sposób porównywalny (karabin snajpera może też strzelać jak... shotgun). Również przeciwnicy wyzwanie stawiali raczej liczbą niż pomysłowością, choć miejmy nadzieję, że twórcy poprawią AI w ciągu pół roku, jakie dzieli nas od premiery – podobnie zresztą jak grafikę, która, poza paroma niezłymi pomysłami związanymi z niszczeniem otoczenia, na razie nie wybija się ponad gatunkową przeciętność. ***[Phnom]***

GATUNEK | FPS
PRODUCENT | PIVOTAL GAMES
PREMIERA | WIOSNA 2008

Dla jednych kusząca propozycja...

WIEDŹMIN
GRA KOMPUTEROWA

PATRONI MEDIALNI tvn Newsweek POLSKA WP.PL ZET

www.thewitcher.com

EMPIRE TOTAL WAR

Przed targami dało się słyszeć, że Creative Assembly pokaże w Lipsku nową grę. W końcu zaprezentowało aż dwie – konsolową siekaninę Viking oraz nową część serii Total War. Medieval II bazował jeszcze na silniku wykorzystanym w Rome, tymczasem od momentu rozpoczęcia prac nad średniowiecznym sequelem równolegle tworzono zupełnie nowy engine, na którym bazuje Empire: Total War. **Tym razem przeniesiesz się do XVIII wieku, złotego okresu kolonializmu** i początków rewolucji przemysłowej. Rozgrywka obejmie największy w historii serii obszar świata – od Ameryki Północnej i Południowej, przez Europę, Afrykę, Bliski Wschód aż do Indii, przy czym nie wyjawiono, czy regiony te będą stanowiły osobne mapy, czy jeden rozległy świat. Wiele zmian nastąpi w części turowej – prowincje będą znacznie większe, uproszczone zostanie zarządzanie miastami. Pojawi się m.in. globalne menu rekrutacji wojsk czy ustalania wysokości podatków. Najważniejsza informacja, przy której nasze szczęki opadły na podłogi (i wciąż tam leżą), jest taka, że w grze pojawią się bitwy morskie, w których pokierujesz ponad 20 okrętami! ***[Martin]***

GATUNEK | STRATEGIA TUROWA/RTS
PRODUCENT | CREATIVE ASSEMBLY
PREMIERA | JESIEŃ 2008

GAMES CONVENTION

PROTOTYPE

Łał! A potem jeszcze raz – łał! Prototype to kolejny skarb, jakich kilka można było znaleźć w Lipsku. **Gra łączy elementy Assassin's Creeda oraz trójwymiarowych części GTA**, sporo też w niej konsolowych produkcji: Hulk Ultimate Destruction (wcześniejsze dzieło Radical) i Crackdown. Bohaterem jest Alex Mercer, wynik wojskowych eksperymentów, prototyp człowieka 2.0. Szybko biega, jest niezwykle silny, a właściwości jego skóry pozwalają mu na kilka sztuczek, które dla zwykłych ludzi są niedostępne – potrafi pokryć ciało odpornym pancerzem czy zamienić dłonie w szpony przecinające przeciwników na pół (dosłownie). Alex umie też wchłaniać w siebie DNA zabitych wrogów, w ten sposób przejmując ich pamięć (akcja toczy się wokół wątku odzyskiwania przez niego wspomnień), a także wygląd i umiejętności. Z wykorzystaniem tych mocy można pokonywać kolejne zawiłości fabuły lub też wywołać totalny chaos na ulicach Nowego Jorku, odtworzonego tak wiernie, że nie będziemy narzekać na brak GTA IV (jeśli nie wyjdzie na PC). Doskonała produkcja, do której na pewno wrócimy! ***[Hut]***

GATUNEK | AKCJA
PRODUCENT | RADICAL
PREMIERA | III KWARTAŁ 2008

GAMES CONVENTION

THEY

GATUNEK | FPS
PRODUCENT | METROPOLIS
PREMIERA | 2009

Kolejne dzieło polskiej ekipy Metropolis – tej samej, która niedawno dała nam Infernala. **They ma być tytułem konkurującym z największymi FPS-ami 2009 roku.** Na razie zapowiada się ciekawie. Bohaterem gry jest członek angielskiej (tam toczy się akcja) jednostki antyterrorystycznej, który musi się zmierzyć z zupełnie nowym zagrożeniem – inwazją robotów z kosmosu. Okazuje się, że kierowane są one przez duchy – eteryczne, półprzezroczyste istoty „przyklejone" do maszyn bojowych. Podczas walki można strzelać zarówno do robotów, jak i do duchów, które po celnym trafieniu uciekają, zostawiając swoją „marionetkę" – ta staje się wtedy dużo łatwiejsza do pokonania.

They wykorzystuje pakiet DX10, jedną z korzyści jest duża liczba interaktywnych (czytaj: nadających się do zniszczenia) obiektów w otoczeniu. W nowatorski sposób wymyślono arsenał – bohater ma jedną broń, którą można konfigurować przy użyciu zebranych elementów dodatkowych (ok. 250) i w zależności od ustawienia może być ona... snajperką lub shotgunem. Pukawki można też malować czy przyozdabiać rysunkami! ***[Hut]***

TIMESHIFT

FPS, w którym poza obszernym arsenałem **oddano graczom również możliwość manipulowania czasem**. Powstaje od dawna, ale w tym roku przeszedł totalną – a na dodatek trafioną w dziesiątkę – metamorfozę i pewnie dlatego Vivendi z dumą pokazuje ten tytuł. W poprzednim wcieleniu gra miała mało poważną, przerysowaną oprawę i tak pompatyczną, że aż zabawną fabułę. Teraz stała się shooterem całkiem na serio, który pod względem stylu graficznego przypomina Crysisa. Nie konkuruje z nim jednak w kategorii „najbardziej zaawansowana grafika, AI i fizyka", a stawia na prawdziwą innowację, czyli zabawy z zegarem. Niemal w każdym momencie gracz może zatrzymać czas, spowolnić go lub cofnąć, najlepsze zaś jest to, że działania te mają wpływ na całe otoczenie, a nie na bohatera. Daje to niezwykłe możliwości – można np. wysadzić w powietrze beczki, zatrzymać czas i wspiąć się po nich na wysoką platformę lub – choćby dla kaprysu – wskrzesić zabitego przed chwilą przeciwnika. Jeśli twórcom wystarczy pomysłów na podobne patenty w całym scenariuszu dla jednego gracza, TimeShift będzie jednym z najlepszych FPS-ów tego roku. ***[Hut]***

GATUNEK | FPS
PRODUCENT | SABRE INTERACTIVE
PREMIERA | IV KWARTAŁ 2007

OPERATION FLASHPOINT 2
DRAGON RISING

220 kilometrów kwadratowych wyspy Skira stanie się niedługo miejscem zażartych walk. Powód? Bogate złoża surowców naturalnych znajdują-

ce się w pobliżu. Strony konfliktu? USA oraz Chiny. Cel? Stworzenie Flashpointa **tak realistycznego, by nie dało się go odróżnić od filmowej rzeczywistości**. Pomoże w tym znany z DiRT-a engine Neon oraz trzy zespoły liczące w sumie ponad 120 osób, pracujące nad grą w studiach w UK oraz Malezji. Realistyczny ma być nie tylko obraz (z mnóstwem dymów, wielkimi eksplozjami, śladami rakiet i odrzutowców – sterylny będzie co najwyżej skalpel w szpitalu polowym), ale także całe dostępne w grze uzbrojenie, a także stojąca za nim fizyka. Będą pojazdy jeżdżące, pływające i latające, tryb multi z co-op, edytor oraz zaawansowane AI, dzięki któremu pole walki ma żyć. Pojawi się nawet możliwość modyfikacji broni osobistej, a także decydowania o sprzęcie będącym na wyposażeniu przydzielonej mu drużyny. Słowem – hurrraaaa! ***[al]***

GATUNEK | TAKTYCZNY FPS
PRODUCENT | CODEMASTERS
PREMIERA | KONIEC 2008

CODENAME PANZERS
COLD WAR

Akcja nowej odsłony tworzonego przez Węgrów ze Stormregion Codename Panzers: Cold War rozpocznie się 8 kwietnia 1949 roku w Berlinie podzielonym między siły Zachodu i Związek Radziecki. Nad lotniskiem Tempelhof dochodzi do poważnego incydentu – sowiecki myśliwiec strzela do amerykańskiego samolotu. Kilkanaście godzin później w niemieckiej stolicy trwa już regularna bitwa pomiędzy obiema frakcjami.

Wykorzystany przy tworzeniu gry silnik Gepard zapewnia niesamowite efekty świetlne, zaś wierne historycznym realiom jednostki zostały wykonane bardzo szczegółowo. Czasu na podziwianie grafiki będzie jednak mało – **rozgrywka w 18 misjach kampanii single player gry Cold War będzie bardzo dynamiczna**. Jedną z licznych nowości będzie możliwość prowadzenia walk w bu-

dynkach – w prezentowanym demie doszło do sporego starcia w sali odpraw lotniska Tempelhof, podczas którego dobrze widać było, że w właściwie każdy z elementów otoczenia będzie można uszkodzić lub zniszczyć. Zapowiada się naprawdę gorąca Zimna Wojna. ***[Martin]***

GATUNEK | STORMREGION/10TACLE
PRODUCENT | RTS
PREMIERA | POCZĄTEK 2008

GAMES CONVENTION

SLEDGEHAMMER

Wyścigi ciężarówek to nuda. No, chyba że wyposażymy je w mocne i szybkie silniki. No i dorzucimy nitro. I jeszcze solidny pakiet uzbrojenia i opancerzenia. No i ewentualnie ja-

kieś zdolności transformacji pojazdu. Po dodaniu tych wszystkich elementów ważne staje się nie tylko to, by dojechać do mety, ale by być jednym z tych nielicznych, którzy w ogóle ją ujrzą. **Ostra, brutalna i bardzo dynamiczna** rywalizacja pozwoli graczowi zdobywać pieniądze na kupowanie potężniejszych ciężarówek i mocniejsze ich doposażenie. Kto nie lubi ognia, nie powinien się zbliżać do tej gry, gdyż płonące wraki to tam częsty widok. Często też będziemy jego sprawcą. Dzięki trybowi multi do 8 graczy będziemy mogli znajomym pokazać, kto tu naprawdę jest królem szos. Dostępny ma być klasyczny DM i cooperative. Natomiast w trybie single czeka nas wielogodzinna kampania oraz 6 minigierek. Krótko mówiąc – duże jest piękne. ***[Ghost]***

GATUNEK | RAJDÓWKA/AKCJA
PRODUCENT | TARGEM GAMES
PREMIERA | KONIEC 2007

DUSK 12

Projekt stworzenia superżołnierza stanął pod znakiem zapytania, kiedy powstały w jego wyniku nieuleczalny wirus przedostał się do pobliskiego miasteczka, zmieniając spokojnych obywateli w mutantów. Po 4 latach kwarantanny wysłano tu oddział specjalny w celu zbadania sytuacji. Niestety łaknące krwi stwory, w które zamienili się mieszkańcy, dziesiątkują go. **Żołnierz, którego losami pokierujemy, próbuje wydostać się ze śmiertelnej pułapki.** Używając do tego całego arsenału i czasem korzystając z pomocy towarzyszy czy zdobycznych pojazdów, przedziera się na przedmieścia. Niestety wirus dosięga i jego. W ciele mutanta zaczyna się nowe życie – i drugi etap gry. Choć zatracił umiejętność posługiwania się bronią palną, dzięki olbrzymiej sile, szybkości, wytrzymałości i 4 specjalnym zdolnościom staje się jeszcze groźniejszym wojownikiem. Prezentowane duże fragmenty gry pozwalają pomyślnie rokować temu tytułowi. Niezłej jakości grafika, dobrze opracowana fizyka, ciekawe pomysły – to niewątpliwe atuty tego tytułu. ***[Ghost]***

GATUNEK | FPS
PRODUCENT | ORION GAMES
PREMIERA | POCZĄTEK 2008

ZAPROJEKTOWANY dla GRACZY
iiyama ProLite E2201W-B1
Wiedźmin na iiyamie!
22" panoramiczny model **iiyama ProLite E2201W** dzięki **rozdzielczości fizycznej 1680 x 1050** i **czasowi reakcji 2 ms** doskonale poradzi sobie z wyświetlaniem nawet najbardziej zaawansowanej gry.
Kontrast i jasność tego panelu to odpowiednio **1000:1 i 300 cd/m²**.
Model iiyama ProLite E2201W wyposażony jest w analogowe wejście **D-Sub** i cyfrowe **DVI-D**.
CD-ACTION POWER
WIEDŹMIN GRA KOMPUTEROWA
OFICJALNY PARTNER
Wkrótce z Wiedźminem! Szczegóły na www.iiyama.pl
www.iiyama.pl | Infolinia: 0 801 IIYAMA (44 92 62)
iiyama

COLLAPSE

W 2096 roku stwory z innego wymiaru niszczą starą Europę i zabijają każdą żywą istotę na swojej drodze. Resztki ludzkości żyją w ciągłym strachu przed Obcymi, a normy społeczne zastąpiło prawo silniejszego. **Bohater z uroczymi dredami przemierza ulice zniszczonego Kijowa – z mieczem i pukawką w ręku stawia odpór zarówno Obcym, jak i nieprzychylnie nastawionym tubylcom.** W czasie gry obserwujemy postać w trybie trzeciej osoby (poza momentami, gdy chcemy oddać precyzyjny strzał ze snajperki).

Dzięki specjalnym zdolnościom i możliwości tworzenia własnych kombosów możliwe będą niesamowite akcje. Gdy zobaczymy odległego wroga, włączamy bullet time, puszczamy serię pocisków, dobiegamy do niego i wyłączamy spowolnienie – pociski trafiają i zanim wróg zdąży się zorientować, co się stało, poprawiamy kilkoma ciosami miecza. Trzeba tylko uważać, aby nie oberwać własnymi kulami. Jedna z ciekawszych produkcji, jakie widziałem na targach. ***[Ghost]***

GATUNEK | AKCJA
PRODUCENT | CREOTEAM
PREMIERA | POCZĄTEK 2008

GAMES CONVENTION

EMPIRE EARTH III

W marcu w naszej redakcji wylądowała wersja alpha Empire Earth III – opinie nasze i innych wybranych testerów trafiły do developera, a na Games Convention po raz pierwszy można było zobaczyć, jakie zmiany zdecydowano się wprowadzić po pierwszej próbie ogniowej. Ta część rozgrywki, która toczy się w czasie rzeczywistym, zyskała nowy, „stały" interfejs (zrezygnowano z wcześniejszego, którego elementy można było samodzielnie ustawiać), poprawiono wyważenie poszczególnych jednostek, pojawiły się też nowe oddziały lub modyfikacje do nich (np. do haubicy można dokupić atak gazem łzawiącym, który daje jej możliwość walki z piechotą). Swoją premierę miał też tu tryb World Domination, czyli jak mówią Amerykanie 'strategic meta game', a jak mówią zwykli gracze „turowy tryb strategiczny »zapożyczony« z serii Total War". Nietypowym jego elementem są 'events', czyli losowo generowane misje (np. podbij wskazane terytorium w ciągu 4 kolejek), które nadają kierunek i cel działaniom graczy, mającym kłopoty z globalnym planowaniem. Niezależnie od misji, by wygrać w tym trybie, należy przejąć około 60% z 35 terytoriów/prowincji, na jakie podzielono cały glob. ***[Hut]***

GATUNEK | STRATEGIA
PRODUCENT | MAD DOC SOFTWARE
PREMIERA | LISTOPAD 2008

GAMES CONVENTION

THE SWARM

Szybka inwazja Obcych doprowadziła w ciągu krótkiego czasu do śmierci milionów ludzi. Zdesperowane ziemskie władze sięgają po ostateczne rozwiązanie i odpowiadają zmasowanym atakiem nuklearnym, niszcząc nie tylko główne siły najeźdźców, ale w znacznym stopniu również samą planetę. Główny bohater rozpoczyna na pogorzeliskach Moskwy walkę o przetrwanie. Dzięki zdolności wchłaniania obcego genomu uzyskuje nadludzkie umiejętności. Staje jednak przed trudnym wyborem. Z każdym nowym genem sam zatraca człowieczeństwo i przekształca się w potwora. Dlatego musi wybierać, które zdolności chce rozwijać i do jakiego stopnia. Czy zdoła przetrwać walkę jako człowiek? Odpowiedź znajdziemy w grze akcji z widokiem trzeciej osoby, tworzonej przez Targem Games. **Walki z różnorodnymi wrogami, wielkimi jak budynki bossami, spory arsenał broni i specjalnych zdolności, wysoce interaktywne środowisko** – takie atrakcje zapowiadają twórcy. Czy dotrzymają słowa? Czas pokaże. ***[Ghost]***

GATUNEK | AKCJA
PRODUCENT | TARGEM GAMES
PREMIERA | POCZĄTEK 2008

TOTEMS

Gia, młoda miłośniczka akrobatyki w stylu Parkour, trafia na tajemniczą wyspę, na której ścierają się moce czterech żywiołów. Chociaż o fabule przesiąkniętej stworzoną na potrzeby gry mitologią wiadomo niewiele, przyjrzeliśmy się fragmentowi rozgrywki. Bohaterka w bardzo widowiskowy sposób wspinała się po ścianach i skakała po dachach zrujnowanego miasta. Ciekawie zapowiadają się walki – komputerowi przeciwnicy poruszają się po świecie gry w podobny sposób, co Gia, dzięki czemu **każde starcie zmienia się szybko w balet skoków, odbić i zadawanych w locie ciosów.** Najciekawsze, że do wykonywania nawet najtrudniejszych akrobacji wystarczy jeden przycisk. Stworzony przez ludzi z 10tacle Belgium system SESS (Semantic Environment Sensing System) będzie analizował najbliższe otoczenie bohaterki i w ułamku sekundy dobierze odpowiednie sekwencje ruchów. Oprócz tańców po ścianach w grze znajdą się rozbudowane etapy przypominające przygodówkę, o których więcej wkrótce. ***[Martin]***

GATUNEK | AKCJA/ZRĘCZNOŚCIOWA
PRODUCENT | 10TACLE
PREMIERA | KONIEC 2008

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

GAMES CONVENTION

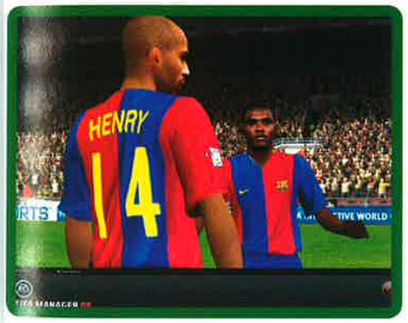
GATUNEK | TAKTYCZNY FPS
PRODUCENT | GEARBOX
PREMIERA | LISTOPAD 2007

Gearbox pokazał nowy, ale jednocześnie stary BiA. Choć gra zyskała nową fabułę (tym razem akcja zamknie się w dziesięciu dniach, będzie luźno bazować na autentycznej historii) i znacznie lepszą oprawę, niezmienne zostały główne założenia. Jeśli podobał ci się BiA, HH powitasz z otwartymi rękami, gdyż jest to po prostu rozwinięcie starych pomysłów i dodanie kilku elementów. O grze pisaliśmy wielokrotnie, teraz więc w skrócie: zabawa jest bardziej filmowa, pojawiają się bullet time'y, postarano się także o rozbudowane relacje między postaciami. Z istotnych kwestii – kierować można teraz trzema drużynami: assault, mortar i bazooka, co pozwala na stosowanie nowych taktyk.

BiA: HH bazuje na Unreal 3 Engine i wygląda naprawdę dobrze – **brak tu typowej dla innych tytułów na tym silniku plastikowości modeli**. Ciekawa fizyka i kilka nowatorskich pomysłów (zaczerwienienie ekranu, gdy wystawiasz się na pociski) powinny sprawić, że na nowo polubimy tego taktycznego shootera. ***[Q]***

GAMES CONVENTION

FIFA MANAGER 08



GATUNEK | MENEDŻER
PRODUCENT | EA SPORTS
PREMIERA | JESIEŃ 2007

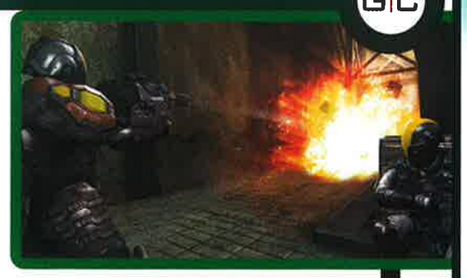
Najnowszy menedżer z EA Sports ma szansę zrobić miłą niespodziankę, a może nawet – kto wie? – powalczyć z Football Managerem. Przede wszystkim podrasowano w nim te elementy, które już rok temu były świetne: baza lig i piłkarzy jest teraz jeszcze bogatsza, opcji nie ubyło, a we wszystkim jest się łatwiej połapać dzięki bardziej przejrzystemu interfejsowi. Ciekawy jest zwłaszcza ekran podpowiadający – po raz pierwszy po polsku – którym detalom powinieneś poświęcić więcej uwagi.

A po drugie – i ważniejsze – usunięto masę błędów, które były zmorą ubiegłorocznej edycji. Dotyczy to zwłaszcza najciekawszego elementu serii, czyli trójwymiarowych wizualizacji spotkań na uproszczonym silniku zręcznościowej gry FIFA. Wciąż można pomagać swojej drużynie, grając jednym zawodnikiem, ale teraz jest to o tyle przyjemniejsze, że piłkarze zachowują się bardziej realistycznie i zgodnie z przedmeczowymi założeniami taktycznymi. Obecnie godziny spędzone nad ustalaniem formacji i zadań dla poszczególnych graczy naprawdę procentują! ***[Phnom]***

GAMES CONVENTION

HAZE

Z racji braku miejsca, o Haze tylko kilka słów. Choć gra póki co jest anonsowana jako exclusive na PS3, **jest duże prawdopodobieństwo, że w przyszłym roku pojawi się na PC**. Jest to futurystyczny FPS, w którym wcielasz się albo w żołnierzy raczących się narkotykiem Nectar (sprawia, że lepiej widzisz wrogów, stajesz się silniejszy itp.), albo w rebeliantów. Szczególnie przypadła mi do gustu opcja... udawania zmarłego – tego jeszcze w FPS-ach nie było. Do tematu na pewno wrócimy, gdy tylko autorzy oficjalnie potwierdzą wersję pecetową. ***[Q]***



GATUNEK | FPS
PRODUCENT | FREE RADICAL DESIGN
PREMIERA | 2008?

ANIME GATE
HAIBANE RENMEI
Stowarzyszenie Szaropiórych
Już na DVD VIDEO
Nastrojowa baśń o tym, kim naprawdę jesteśmy.
FILMWEB Kazimierska VISION

TECHLAND: WARHOUND & DEAD ISLAND

GATUNEK | AKCJA
PRODUCENT | TECHLAND
PREMIERA | 2008

Chrome 2 obecny na GC był tylko w postaci plakatu, za to wrocławski developer chwalił się postępami w Warhoundzie i Dead Island. Pierwszy tytuł idzie w dobrym kierunku. Pisaliśmy już o nim kilka miesięcy temu – żadnej rewolucji nie ma (wbrew pozorom to dobra wieść). Wciąż jest to **ciekawy FPS z najemnikiem w roli głównej**, w którym musisz kupować broń, podejmować wybrane przez siebie misje, a także rozwijać umiejętności własnej postaci. Zapowiada się ciekawie.

Większe zmiany nastąpiły za to w Dead Island – grze, w której główną rolę odgrywają zombi. Wbrew rynkowym tendencjom nie jest to jednak parodia ani masowa rzeźnia. Z tego, co widziałem, zapowiada się **coś w rodzaju survival horroru**. Broni palnej prawie nie będzie, bronić się przed nieświeżymi przeciwnikami trzeba będzie za pomocą łomu, maczety, kawałka drewna itp. Premiery obu tytułów należy się spodziewać „gdzieś w 2008 roku". Ciekawe, czy zdystansują one Call of Juarez... *[Q]*

GAMES CONVENTION

BLACK PROPHECY

GATUNEK | MMO
PRODUCENT | REAKKTOR
PREMIERA | IV KWARTAŁ 2008

Symulator statków kosmicznych z ambicjami gry MMO – podobnie jak w Guild Wars, część świata (w tym przypadku galaktyki) jest cały czas „podtrzymywana" na serwerach obsługiwanych przez twórców i to w tej przestrzeni gracze spotykają się ze sobą, by tworzyć klany czy toczyć międzygwiezdne boje. Tu będzie można również otrzymać do wykonania misje, które będą się rozgrywać już w generowanych dla każdego z graczy osobno instantach. Black Prophecy ma być przede wszystkim grą akcji, dlatego też pilotowanie statków ma być dziecinnie proste (i rzeczywiście, wystarcza do tego pad czy kombinacja kilku klawiszy i myszki), a dużo wysiłku twórcy wkładają w takie „bajery" jak możliwość modyfikowania i personalizowania kosmicznych statków. Tym, co zwraca uwagę, jest oprawa graficzna Black Prophecy – stacje kosmiczne i latające w przestrzeni statki złożone są z kilkudziesięciu tysięcy wielokątów każdy, fenomenalnie prezentują się też planety, w wyglądzie których uwzględniono nawet dynamicznie generowane cienie chmur przesuwających się nad powierzchnią. *[Hut]*

TERRORIST TAKEDOWN 2

GATUNEK | FPS
PRODUCENT | CITY INTERACTIVE
PREMIERA | KONIEC 2007

Kolejnym polskim akcentem na GC było stoisko City Interactive – niewielkie, ale gustowne, umiejscowione w hali biznesowej. Tam też się wybrałem, by obejrzeć drugą część ich sztandarowego tytułu. Póki co TT2 było jeszcze w fazie wczesnej bety – która właściwie nie miała być nikomu pokazana, ale z dala od kamer, w zaciszu gabinetu... Tak czy inaczej nie tylko zobaczyłem, ale też kilka minut pograłem. Bez wątpienia tytuł ten to przełom w karierze CI. **Engine z F.E.A.R.-a wspomagany Havokiem 2 robi naprawdę świetne wrażenie.** A zważywszy na zamiłowanie ekipy do ciągłej akcji, w finalnej wersji można się spodziewać dużo szybkiej sieczki z inteligentnymi wrogami, efektownymi rozbryzgami i znakomitą fizyką. W dodatku – w przeciwieństwie do gry Monolith – tu akcja rozgrywa się głównie na świeżym, bliskowschodnim powietrzu w pustynnych krajobrazach. *[Q]*

Jeszcze nigdy zima nie była tak gorąca

Zobacz oszałamiającą grafikę nowej generacji z opcją wykorzystania DirectX 10.

Weź udział w emocjonujących walkach z gigantycznymi bossami!

Użyj potężnych maszyn bojowych do likwidowania przeciwników.

„Gra akcji, która jest tak dobra, że mogłaby zostać uznana za oficjalny wzorzec dla gatunku i postawiona w gablotce wraz z Diablo, Starcraftem czy Far Cry'em"
CD-Action 07/2007

„Przez całą grę miałem wrażenie, jakbym uczestniczył w rewelacyjnym, szalenie efektownym kinie akcji"
Click! 08/2007

LOST PLANET™
EXTREME CONDITION

JUŻ W SKLEPACH!

CAPCOM · PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT · gram.pl · Games for Windows · PC DVD ROM · 16+ www.pegi.info · PL WERSJA KINOWA · 99,90 DOBRA CENA

Character Wayne by ©Lee Byung/BH Entertainment CO.,LTD. ©CAPCOM CO., LTD. 2006, 2007 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM logo are registered trademarks of CAPCOM CO.,LTD. LOST PLANET is a trademark of CAPCOM CO.,LTD. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are owned by their respective owners.

GATUNEK: AKCJA
PRODUCENT: ID SOFTWARE
DATA PREMIERY: NIEZNANA
WWW.IDSOFTWARE.COM

CORMAC | ID OPUSZCZA CIASNE KORYTARZE

RAGE

John Carmack od jakiegoś już czasu drażnił się z graczami i dziennikarzami wypuszczając mikroskopijne strzępki informacji o nowej grze na silniku Tech 5. Że to nie będzie kontynuacja żadnej znanej serii id. Że to będzie coś nowego dla studia. Że nie, spokojnie, nie robimy RTS-a.

Kiedy więc na tegorocznym QuakeConie, na początku sierpnia, Carmack i Tim Willits (główny projektant Rage'a) ujawnili, czym jest ten intrygujący nowy projekt, z jednej strony byłem zaskoczony, z drugiej zaś odetchnąłem z ulgą, że jednak id nie świruje aż tak bardzo, jak można było wnioskować z wcześniejszych enigmatycznych wypowiedzi. Rage wciąż generalnie należy do gatunku, który przyniósł id Software sławę („*To proste*", mówi Willits o tworzeniu dobrych FPS-ów), ale uzupełniono go o elementy dla studia zupełnie nowe. Jak mówią sami twórcy, **Rage w 60% składać się będzie ze strzelania, w 40% zaś z... jeżdżenia.** Zastrzegają jednak, że proporcje te mogą się zmienić.

Historia, którą id chce opowiedzieć w Rage'u, jest nieskomplikowana. Po uderzeniu w Ziemię komety planeta zostaje w znacznej mierze zniszczona. Niedobitki ludzkości próbują odbudować cywilizację, jednak nie jest to łatwe w świecie, który zdziczał i w którym rozmazała się granica między dobrem i złem. Osadnicy, którzy chcą się odbudować na postapokaliptycznym pustkowiu, muszą walczyć z ustrojem, który chce ich sobie podporządkować. W tym momencie na scenę wchodzi oczywiście bohater (jeszcze bezimienny), który ma osadnikom pomóc.

Rage w 60% składać się będzie ze strzelania, w 40% zaś z... jeżdżenia.

Po otwartym świecie gracz poruszać się będzie pojazdem (buggy), który będzie można w szerokim zakresie ulepszać i przerabiać w garażu, zaopatrzywszy się wcześniej w sklepach w akcesoria i broń. Z pojazdu będzie można wysiąść wszędzie i w dowolnym momencie, by np. zajrzeć do szałasu lub zapuścić się do jaskiń (i np. rozegrać spory etap o charakterze FPS-a, czyszcząc je z mutantów). **Prócz przemieszczania się i walki z pojazdu, będziemy mogli również brać udział w zręcznościowych wyścigach** (m.in. na zamkniętych torach), które w świecie po katastrofie stały się główną rozrywką.

Do tego dorzucono szczyptę wtrętów przygodowych (oczywiście nie w rozumieniu klasyki a la Sam & Max). Cel jest prosty – gra ma dawać 'fun'. **Kampania singleplayerowa powinna wystarczyć na ok. 20 godzin.**

Jeśli chodzi o tryb multi (tak przecież ważny w grach id), Willits wątpi w umieszczenie w Rage'u deathmatchu. Będzie natomiast co-op w duchu WoW – gracze będą mogli wspólnie wykonać jakąś konkretną misję. Wygląda na to, że aby zaliczyć grę w 100%, trzeba będzie znaleźć sobie kumpla do niektórych misji. Będzie także można ścigać się po Sieci.

Gra oparta będzie na całkiem nowym (aczkolwiek wykorzystującym pewne pomysły z technologii MegaTexture opracowanej dla ET: Quake Wars) silniku Tech 5, który w przeciwieństwie do poprzednich engine'ów Carmacka **doskonale nadaje się nie tylko do renderowania ciemnych korytarzy, lecz także obszernych otwartych przestrzeni.**

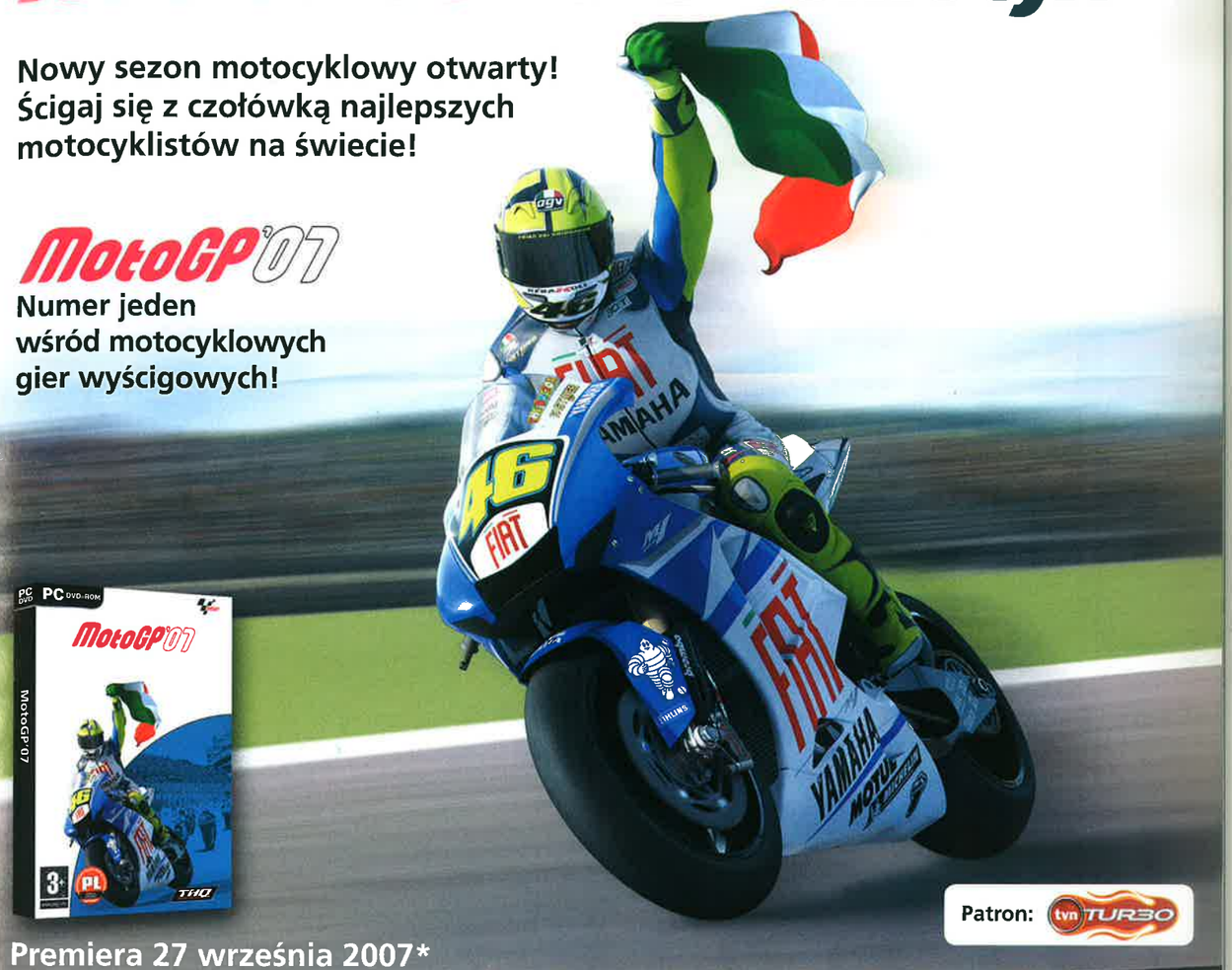
Skąd nazwa engine'u? Otóż studio za Tech 1 uważa technologię Dooma, Tech 2 – Quake'a 1 i 2, Tech 3 – Quake'a 3, Tech 4 zaś – Dooma 3. Możliwości Tech 5 zaprezentowano już wcześniej, na imprezie Maca. Jego istotną zaletą jest to, że jest całkowicie międzyplatformowy, co umożliwi developerom bezstresowe tworzenie gier jednocześnie na PC, Macintoshe i konsole nowej generacji. Na każdej z tych platform gra oparta o Tech 5 chodzić ma z prędkością 60 klatek na sekundę.

Po połączeniu zaawansowanej technologii z otwartym światem i elementami gameplaya całkowicie dla id Software nowymi otrzymujemy grę – w teorii – bardzo obiecującą. **MotorStorm w świecie Mad Maxa?** Brzmi nieźle, jednak **data premiery nie została ustalona** choćby w przybliżeniu. *„Będzie, jak skończymy".* |CDA|

MotoGP'07 Dawca emocji!

Nowy sezon motocyklowy otwarty!
Ścigaj się z czołówką najlepszych motocyklistów na świecie!

MotoGP'07
Numer jeden wśród motocyklowych gier wyścigowych!



Premiera 27 września 2007*

Patron: tvn TURBO

3+ www.pegi.info
THQ
CLIMAX
motoGP
PC DVD-ROM
www.gram.pl/MotoGP07
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT
gram.pl Z CDPROJEKT
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA CDPROJEKT
DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

Gra i oprogramowanie © 2007 THQ Inc. MotoGP™ '07 oraz © 2007 Dorna Sports, S.L. MotoGP i odpowiednie logotypy, znaki, nazwiska, postacie i podobizny są wyłączną własnością Dorna Sports S.L. i/lub ich prawnych właścicieli. Wykorzystano na mocy licencji. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykonanie: Climax Studios. Climax Studios i odpowiednie logo są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Climax Studios (Brighton) Ltd. GameSpy i znak „Powered by GameSpy" są znakami handlowymi GameSpy industries Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. THQ i logo THQ są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy i prawa autorskie należą do ich prawnych właścicieli.

*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

GATUNEK: SPORTOWA
PRODUCENT: EA SPORTS
DATA PREMIERY: WRZESIEŃ/PAŹDZIERNIK 2007
WWW.EASPORTS.COM

HUT SĘDZIMIR | KOPIE GAŁĘ

Ale frajerzy. Nie prościej umówić się w szatni co do wyniku?

FIFA 08

To będzie bolało...

– *FIFA* – jak mówił na pierwszej publicznej prezentacji gry Tomasz Jarzębowski z Electronic Arts – *to więcej niż tylko gra piłkarska, to kulturowe zjawisko i społeczność fanów futbolu i graczy.* I rzeczywiście trzeba pochwalić EA za to, jak konsekwentnie buduje ten aspekt serii, mając jednocześnie na uwadze wymogi rynku masowego.

Zrobiło się biznesowo? Pisząc o Electronic Arts trudno nie mówić o marketingu, bo to koncern, który swoją pozycję zbudował na misternie opracowanych planach sprzedaży i promocji. Na szczęście analizując tabelki, przyglądając się wykresom i snując plany podboju świata szefowie Electronic Arts nie zapominają o graczach, o czym można się było przekonać podczas pierwszej w Polsce publicznej prezentacji FIFA 08, zorganizowanej na początku sierpnia w Centrum Olimpijskim w Warszawie. Uczestniczyli w niej m.in. producent gry Paul Hossack i znany komentator sportowy Dariusz Szpakowski.

Rozgrywka i tryby

Jak jest z grami EA Sports – wszyscy fani doskonale wiedzą. Kolejne edycje wprowadzają zmiany albo kosmetyczne, albo dotyczące tak wąskiego wycinka, że niewiele osób jest w stanie je dostrzec i docenić. A w tym roku?

– *Pracując nad FIFA 08* – mówi producent Paul Hossack – *skupiliśmy się na dwóch głównych elementach – samej rozgrywce i nowych trybach. W gameplayu udało nam się wprowadzić zmiany, które można zawrzeć w trzech kluczowych punktach: inteligencja w obronie, dokładniejsze sterowanie i osobowość. W trybach gry to zupełna nowość, tryb 'Be a Pro'* (w Polsce „Bądź gwiazdą" – dop. Hut), *który zupełnie zmieni podejście graczy do meczu.*

Piłkarze mają mózg!

Nowinki obejmujące rozgrywkę znów są mało rewolucyjne, ale przynajmniej część z nich jest widoczna już przy pierwszym kontakcie z produkcją. W obronie sprowadzają się do udoskonalenia algorytmów inteligencji zarządzającej piłkarzami na boisku. – *W FIFA 07 tylko czterech znajdujących się najbliżej piłki zawodników naprawdę myślało o tym, jaką przyjąć pozycję i jakie zagranie zastosować, pozostali nie brali w tym udziału, nie chcieliśmy obciążać tym procesora* – wyjaśnia Hossack. – *Teraz wszyscy zawodnicy mają „mózg" i cała drużyna ustawia się odpowiednio do sytuacji na boisku.*

Lepszą grę w obronie ma zapewnić także odmieniony system przełączania się pomiędzy zawodnikami. Wcześniej efekt ten uzyskiwało się poprzez wciśnięcie jednego klawisza, a komputer automatycznie wybierał kolejnego aktyw-

FIFA obecnej generacji

Nie wszyscy wiedzą o tym, że EA Sports rozdziela produkcje własnych gier pomiędzy różne zespoły w zależności od platformy, na jakiej mają się ukazać. Goszczący w Polsce Paul Hossack jest szefem ekipy, która opracowała wersję 'current-gen', przeznaczoną na konsolę PlayStation 2 i... komputery PC. Wersja na konsole Xbox 360 i PlayStation 3 to generalnie zupełnie inna gra, która dzieli z edycją current-gen właściwie tylko bazę danych o piłkarzach, klubach itd. Hm.

10% PC-tów jest next-gen

Paul Hossack, producent gry FIFA 08 na platformy PS2 i PC, to Kanadyjczyk, ale na piłce nożnej zna się nie mniej niż fani „pięknej gry" z Europy. Kibicuje Liverpoolowi, a sam bierze udział w rozgrywkach ligowych dla pracowników EA, które odbywają się na... boisku piłkarskim znajdującym się w kanadyjskiej siedzibie koncernu.

Dlaczego wersja PC nie jest wersją next-gen, tą samą, która trafi na Xboxa 360?
Wersję next-gen, szczególnie AI, zbudowaliśmy od podstaw, tak aby wykorzystywała możliwości trzech dwurdzeniowych procesorów konsoli Microsoftu, w związku z czym wykorzystuje ponad 30 razy więcej mocy obliczeniowej niż nasz wcześniejszy engine. Nie da się tego zoptymalizować czy skalować w dół w zależności od maszyny. Oczywiście nowe PC-ty mogą sobie z tym poradzić, ale nie wszyscy mają takie maszyny. Gdyby wersja na PC była wersją next-gen, mnogłoby z niej skorzystać zaledwie 10% dotychczasowych graczy.

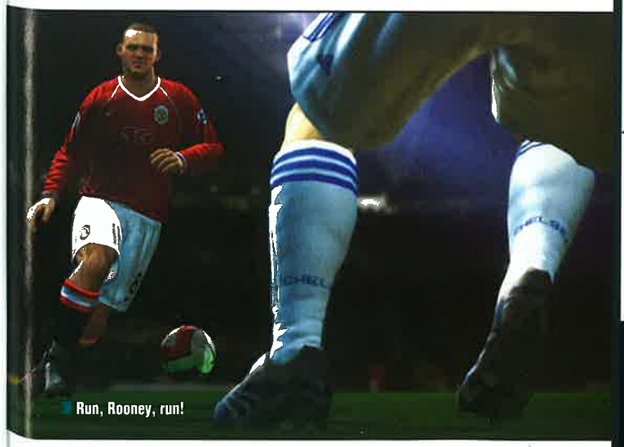
Ile w FIFA 08 jest nowego, a ile wzięliście z poprzedniej wersji?
Nad naszymi grami pracujemy w ten sposób, że zaraz po wydaniu jednej edycji siadamy nad nią i zastanawiamy się, co chcielibyśmy zmienić w kolejnej. Trudno ocenić procentowo, ile jest nowego w FIFA 08, ale na pewno zmiany w rozgrywce są wystarczająco duże. Gra jest dużo bardziej swobodna, dużo trudniej przewidzieć, co się stanie, a wszystko za sprawą nowego sterowania.

No właśnie – czy na klawiaturze PC da się odtworzyć te wszystkie nowości?
Część tak, a część nie. Gra w FIFA 08 będzie kompletna tylko wtedy, kiedy będziesz grać na padzie.

Czy wersja, nad którą pracowałeś, powstała najpierw na PS2 i potem została przeniesiona na PC?
Nie, obie wersje powstawały równocześnie. Zbudowaliśmy podstawowy engine, który potem był wzbogacany o elementy, także graficzne, odpowiednie dla każdej z platform.

W trybie „Bądź gwiazdą" na PS2 można grać w czterech graczy przy jednej konsoli. Jak to działa na PC?
To tryb offline, nie można w niego grać po sieci. To pierwszy krok, naszym celem jest doprowadzenie do meczu jedenastu na jedenastu, w którym wszyscy łączą się za pośrednictwem Internetu. „Bądź gwiazdą" ma sprawić, że ludzie nauczą się grać jednym piłkarzem, tak żeby w przyszłości wiedzieli, co robić, kiedy wprowadzimy taki tryb sieciowy.

Jesteś fanem Liverpoolu. Jak zespół poradzi sobie w tym sezonie?
Mam nadzieję, że nauczą się równie dobrze grać w lidze, co w Lidze Mistrzów. No i chciałbym, by znów doszli do finału Ligi Mistrzów, ostatni złamał mi serce.



Run, Rooney, run!

GRA NUMERU 09/2007

W konkursie do wygrania

Głośnik ALIBI
Wielofunkcyjny głośnik komputerowy zapewniający dostęp do najnowszych osiągnięć w komunikacji internetowej! Charakterystyczny kształt ALIBI zapewni brzmienie przestrzenne surround osiągane przy wykorzystaniu sprawdzonej technologii Audio Lens. Rozmawiaj z przyjaciółmi i rodziną na całym świecie przy użyciu kamery internetowej z mikrofonem.

LeSamedi
Doskonałej jakości głośniki stereo. Potencjometry do regulacji bardzo oryginalnie zintegrowano z obudowami głośników satelitarnych. W lewym umieszczono pokrętło regulacji tonów niskich, w prawym zaś ustawienia tonów wysokich. Doskonały prezent dla każdego miłośnika czystego brzmienia audio.

Głośnik Vase
Głośnik komputerowy zasilany z portu USB. W smukłym kształcie Vase kryje się innowacyjna technologia Audio Lens, zmieniająca kierunek fal dźwiękowych i zapewniająca efekt czystego, głębokiego dźwięku surround.

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A. 12 B. 21 C. 13

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru – i wyślij pod numer **7164**!
Na zgłoszenia czekamy do **01.10.2007** r.

SPIS GIER

01 Air Battles: Sky Defender
02 Aura 2: The Sacred Rings
03 Circus Empire
04 Civilization IV: Beyond...
05 In the Groove
06 Madden 08
07 Medal of Honor: Airborne
08 MotoGP '07
09 Rajd na Berlin: Tajna Broń III Rzeszy
10 Rugby 08
11 Shadowrun
12 Ship Simulator 2008
13 Tunele Stalina 2

Grą numeru 7/2007 została gra Lost Planet: Extreme Condition
Nagrody, sprzęt ufundowany przez firmę Labtec, otrzymują: Marcin Juszczak, Łódź; Mariusz Intarewicz, Suwałki; Kazimierz Babiuch, Wielka Wieś; Jakub Sosin, Warszawa; Mateusz Woliński, Maków Mazowiecki.

Gratulujemy!

Jak antylopka...

Eee, Nesta na pewno wybije...

Reklama podpasek na piłce? Hmmm...

nego zawodnika (zwykle tego najbliżej piłki). W FIFA 08 można – grając na padzie – przełączyć się na dowolnego piłkarza, wskazując go prawą gałką. O ile ta druga opcja przy pierwszym kontakcie sprawiała wrażenie mało intuicyjnej i zapewne nauczą się jej używać tylko ci gracze, którzy poświęcą nowej edycji FIFA więcej czasu, tak lepsze ustawianie się zawodników na murawie jest faktem i pozytywnie wpływa na rozgrywkę.

Podaj – na padzie!

Udoskonalony system sterowania zawodnikami („lepsza kontrola", o której mówił Hossack) to dwa nowe rozwiązania. Pierwszym z nich jest manualny system wykonywania podań na dobieg (through balls). Teraz, ruszając lewą gałką pada, możemy określić dokładny kierunek podania, podczas gdy jego siła zależy od tego, jak mocno wciśnięty zostanie odpowiedni, analogowy przycisk. Nowy system daje większą kontrolę nad tym, gdzie dokładnie poleci piłka, ale trzeba się do niego przyzwyczaić. Również Hossack zdaje sobie z tego sprawę. – *Pierwsze podanie na pewno nie wyjdzie, tak samo jak drugie, trzecie i jeszcze kilka kolejnych. Ale gwarantuję, że jeszcze w pierwszej połowie pierwszego rozegranego meczu każdy, kto zmieni system podań na dobieg, stworzy akcję, która w poprzedniej edycji FIFA byłaby po prostu niemożliwa.* Druga nowinka w systemie sterowania to możliwość przejęcia całkowitej kontroli nad bramkarzem, co może skutkować zarówno odważnymi wyjściami na atakującego napastnika, jak i równie spektakularnymi wpadkami.

Dryblujący Ronaldinho

Zmianą najbardziej kosmetyczną – przynajmniej bazując na wrażeniach po pierwszych testach – jest próba dodania zawodnikom i klubom więcej unikalnego charakteru i osobowości. Zawodnicy, poza atrybutami, które już mieli, otrzymali 'player traits', czyli dziewięć różnych cech przypisywanych piłkarzom zgodnie z ich rzeczywistym stylem gry.

Ronaldinho to drybler, w trakcie meczu rzadziej będzie podawał i raczej spróbuje sam przedrzeć się przez obronę przeciwnika.

Dla przykładu Frank Lampard, który w meczach Chelsea dużo strzela z daleka, nie tylko jest w tym dobry, gdy znajduje się w drużynie kierowanej przez gracza, ale równie często korzysta z tej umiejętności, gdy steruje nim komputer. Ronaldinho to znany drybler, w związku z tym w trakcie meczu rzadziej będzie podawał, a w większości przypadków spróbuje sam przedrzeć się przez obronę przeciwnika. **„Osobowość" zyskały także kluby.** Każdy będzie miał własną formację i nawet jeśli gra zwykle ustawieniem 4-4-2, poszczególni zawodnicy nie będą rozstawieni na boisku według schematu, tylko lekko poprzesuwani, tak by odpowiadało to ich rzeczywistym pozycjom na murawie. Formacje będzie też można modyfikować samodzielnie, a to na pewno zmiana, na którą czekali wszyscy fani serii.

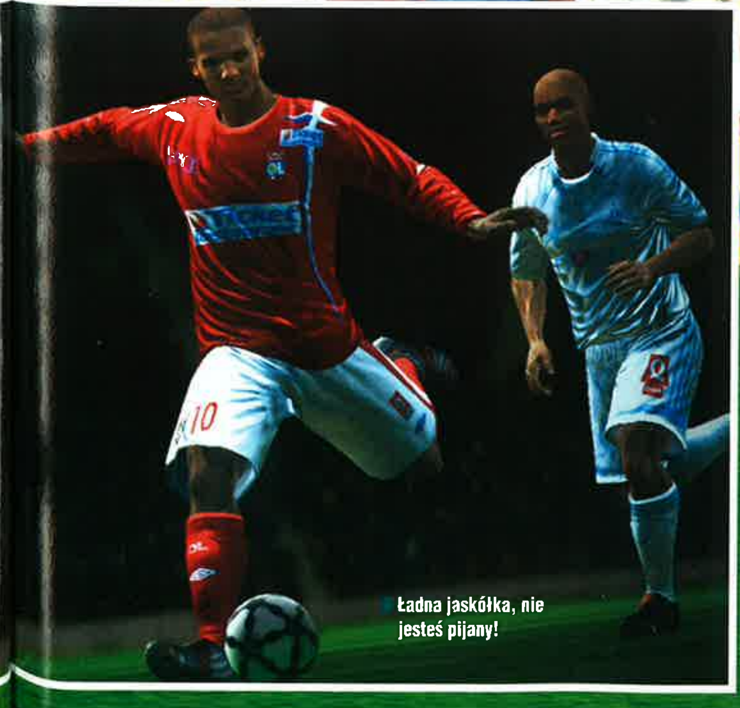
Bądź gwiazdą

Trudno z kolei powiedzieć, jak fani zareagują na nowy tryb 'Be a Pro', w który na cały sezon przejmujemy kontrolę nad jednym tylko zawodnikiem. Wymyślono go dość ciekawie. Przed każdym meczem piłkarz dostaje różne zadania (musi np. osiągnąć odpowiedni stosunek celnych strzałów na bramkę), za wykonanie których otrzymuje punkty doświadczenia pozwalające na rozwinięcie atrybutów – ale rozegranie całego spotkania w korkach prawego obrońcy niekoniecznie musi być tak fascynujące, jak mówią o tym twórcy. Jak się okazuje, jest to część większego planu, o którym opowiada Paul Hossack w miniwywiadzie zamieszczonym obok – zapraszam do jego lektury. **|CDA|**

Lampard biegnie jak lampart.

Życiowa przygoda Darka Szpakowskiego

Tak właśnie – *„dużą życiową przygodą"*, nazywa nagrywanie komentarza do serii FIFA Dariusz Szpakowski, najbardziej znany polski komentator sportowy. Mówi także, że to *„katorżnicza praca"* i coś w tym musi być, skoro w tym roku nagrano od nowa niemal 50% kwestii. Mistrz mikrofonu żali się, że *„nigdy w swoim życiu tyle razy nie krzyczałem słowa »Goool!«, ile w studiu radiowym, gdzie powstawała FIFA, a kiedy człowiek idzie na dużym diapazonie, po sześciu godzinach ma już zupełnie zdarty głos"*. Na szczęście gracze doceniają starania Dariusza Szpakowskiego, a także towarzyszącego mu w studiu Włodzimierza Szaranowicza i reżysera dubbingu Artura Kruczka, o czym pan Dariusz dowiaduje się od ... rodziców kolegów własnych córek. W tym roku popularność serii FIFA może jeszcze wzrosnąć, bowiem poza zespołami Orange Ekstraklasy (nie ma tylko Korony i Groclinu), polskim komentarzem i rodzimym akcentem będzie także podobizna Ebiego Smolarka zdobiąca okładkę gry.



Ładna jaskółka, nie jesteś pijany!

GATUNEK: PRZYGODOWA
PRODUCENT: CITY INTERACTIVE
DATA PREMIERY: KONIEC 2007
WWW.CITY-INTERACTIVE.PL

MARTIN | ŚLEDZI SEKSOWNĄ AGENTKĘ

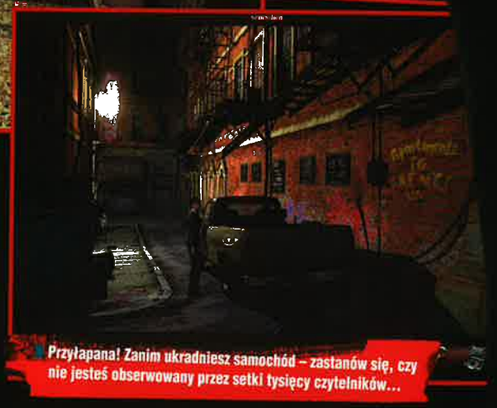
ART OF MURDER

FBI CONFIDENTIAL

Czy pamiętasz takie tytuły jak Sołtys, Książe i Tchórz czy Wacki? W Polsce powstawało kiedyś wiele klimatycznych przygodówek point'n'click, które jednak nie zyskiwały rozgłosu na świecie. Wkrótce może się to zmienić.

Mało seksownie, ale do przygodówek nie doszła jeszcze moda na obcisłe zbroje i długie miecze.

Weźcie ją z tego gustownego, męskiego pokoju, bo zaraz będzie chciała sprzątać!



Przyłapana! Zanim ukradniesz samochód – zastanów się, czy nie jesteś obserwowany przez setki tysięcy czytelników...

Wyjątek wśród polskich gier adventure zawsze stanowiły mystopodobne produkcje rzeszowskiego studia Detalion, jak dwie części Schizma, które zyskały spory rozgłos na świecie. Po wydaniu w 2005 roku gry Sentinel o studiu Detalion ucichło i to nie z powodu stworzonej przez nich w tym czasie strzelanki Nina: Kroniki Agenta (tak, to oni!), ale z racji skrupulatnych przygotowań do nowego projektu. W końcu doświadczony zespół z Rzeszowa (teraz pod szyldem City Interactive) ujawnił najnowszą produkcję – Art of Murder: FBI Confidential. **Klasyczny point'n'click**, któremu bliżej przyjrzałem się na specjalnym pokazie.

Twórcy Art of Murder nie ukrywają inspiracji Still Life'em i Tunguską.

Zgodnie z panującym na świecie trendem do umieszczania seksownych kobiet w rolach głównych bohaterek przygodówek w AoM wcielisz się w młodą i niedoświadczoną agentkę nowojorskiego FBI, Nicole Bonnet. Jak na nowicjuszkę przystało, po przybyciu na pierwsze w swojej karierze miejsce zbrodni otrzymuje ambitne zadanie – pójścia po kawę. Pech chce, że kiedy Nicole stoi w kolejce po małą czarną, w niewyjaśnionych okolicznościach zamordowany zostaje jeden z funkcjonariuszy. Śledztwo w sprawie morderstwa otrzymuje do rozwiązania były partner denata – Nick, weteran biura, którego dotychczasowe sprawy przejmuje nasza Nicole.

Dziewczyna zaczyna badać serię okrutnych morderstw, które łączy wspólny element – ofiarom usunięto serca. Przypuszczalnym narzędziem zbrodni jest zabytkowy inkaski nóż rytualny. Z czasem sprawa staje się jeszcze bardziej skomplikowana, ponieważ bohaterka trafia na ślady tajemniczego spisku.

Twórcy Art of Murder nie ukrywają inspiracji jednymi z lepszych przygodówek ostatnich lat – Still Life'em i Tunguską. Ich gra również będzie realistycznym i trzymającym w napięciu thrillerem. Fabuła to w całości efekt kolektywnej pracy zespołu byłego Detalionu, chociaż początkowo rozważano zatrudnienie do tego zadania jednego z popularnych pisarzy. Twórcy współpracowali już z autorem książek s.f. Terrym Dowlingiem i z doświadczenia wiedzieli, że bardzo wydłuża to proces tworzenia (zwłaszcza gdy autor jest spoza miejsca produkcji).

To tu mieszkał Augiasz?!

Klasyczna i ciekawa

Akcja pokazanego mi dema rozpoczęła się przed wejściem do budynku w Nowym Jorku. Nicole miała ponownie przeszukać

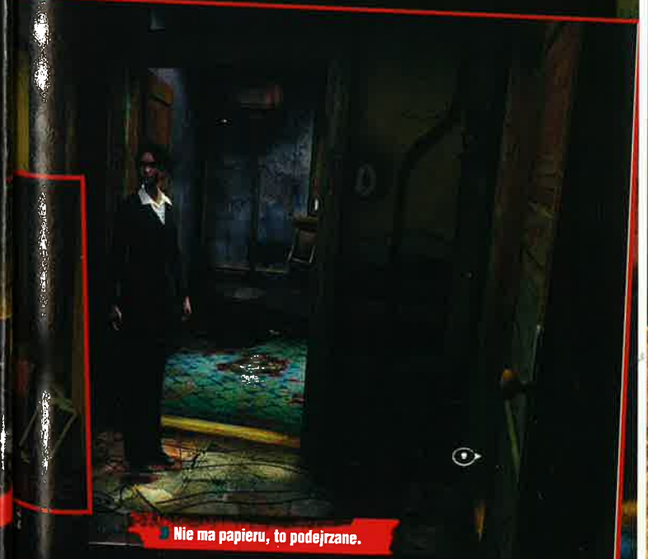
To była impreza...

mieszkania w zdewastowanej kamienicy, w której zamordowano agenta FBI. Do zebrania było kilka przedmiotów, a w jednym z mieszkań spotkała siedzącego na kanapie pijaczka, który twierdził, że ma dla niej jakieś ważne informacje. Krótka rozmowa nie pozostawiła złudzeń – facet nie pomoże, dopóki nie przekupi się go wodą ognistą. Okazał się koneserem i nie przyjmował nic innego niż markową whisky. Szybka wizyta w kuchni, naklejenie odpowiedniej etykietki na butelce znalezionego samogonu i po chwili wszyscy byli szczęśliwi – pijaczek delektuje się „markowym" alkoholem *(też mi koneser, co takiej podpuchy nie wyczaił – Smg)*, a Nicole otrzymuje obiecaną informację. W finalnej wersji każda taka kluczowa dla rozwoju akcji wskazówka notowana będzie w wygodnym i wielofunkcyjnym notatniku elektronicznym bohaterki.

Rozgrywka w Art of Murder w znacznej części polegać będzie na odpowiednim łączeniu i wykorzystywaniu przedmiotów. Ukłonem w stronę leniwych graczy będzie uruchamiane klawiszem Spacji podświetlanie wszystkich przedmiotów i miejsc interakcji z otoczeniem. W ten sposób twórcy chcą uniknąć momentów, w których gracz nie będzie mógł pchnąć akcji naprzód, bo np. przeoczył leżący w kącie klucz do drzwi.

Na salony?

Nowa przygodówka programistów dawnego Detalionu prezentuje się naprawdę dobrze. Ma duże szanse zyskać rozgłos nie tylko na naszym rodzimym rynku, ale również na Zachodzie, gdzie gry adventure – zwłaszcza point'n'click – przeżywają prawdziwy renesans. Z rozmów, jakie przeprowadziłem po pokazie, wynika, że przedstawiciele wydawcy i sami twórcy pokładają w niej spore nadzieje i liczą, iż przygody Nicole Bonnet będą dla City Interactive pierwszym krokiem w stronę growych salonów, a młodą agentkę ujrzymy w kolejnych produkcjach. Czy Nicole będzie warta sequelu, przekonamy się jeszcze w tym roku. |CDA|



Nie ma papieru, to podejrzane.

POWRÓT WIELKIEJ KLASYKI RPG!

Najlepsze, legendarne gry!
Specjalne wydanie serii eXtra Klasyka!

SAGA ICEWIND DALE ZAWIERA:

- GRĘ ICEWIND DALE
- DODATEK ICEWIND DALE: HEART OF WINTER
- DODATEK ICEWIND DALE: TRIALS OF THE LUREMASTER
- GRĘ ICEWIND DALE II
- BOGATE MATERIAŁY DODATKOWE

SAGA BALDUR'S GATE ZAWIERA:

- GRĘ BALDUR'S GATE
- DODATEK BALDUR'S GATE: OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY
- GRĘ BALDUR'S GATE II: CIENIE AMN
- DODATEK BALDUR'S GATE II: TRON BHAALA
- BOGATE MATERIAŁY DODATKOWE

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
24,99 ZŁOTYCH

© 2007. EXTRA KLASYKA JEST ZNAKIEM TOWAROWYM CD PROJEKT SP. Z O.O. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. AMD, LOGO AMD ARROW, AMD ATHLON, DUAL ICH POWERED, ATHLON 64 I COMBINACJE SĄ ZNAKAMI TOWAROWYMI ADVANCED MICRO DEVICES, INC. LOGO BENQ, VIVARO, GENIUS, VIVENDI MOBILE GAMES, NITRO, GAZETA.PL, CD PROJEKT, GRAJMY I WSZYSTKIE INNE ZNAKI TOWAROWE POD EGIDĄ DOSTARCZONE I DOSTAWY WYŁĄCZNIE ZA ZGODĄ UPRAWNIONYCH PODMIOTÓW. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

10.000 GIER NA KOMÓRKĘ!
Kup 2 gry z serii eXtra Klasyka neXt lub Gold i zgarnij grę na swoją komórkę!
Szczegóły na stronie extraklasyka.gram.pl/gryjava
Promocja ważna 01.08 – 30.09.2007 lub do wyczerpania zapasu gier java!

eXtra Klasyka Gry Komputerowe GOLD
gram.pl
CD PROJEKT

PARTNERZY:
AMD Smarter Choice
BenQ
VIVARO
Genius
Gazeta.pl
NITRO
GRAJMY.PL

PRODUCENT: EPIC GAMES
DYSTRYBUTOR: MICROSOFT/CD PROJEKT
DATA WYDANIA: IV KWARTAŁ 2007
WWW.GEARSOFWAR.COM

GEARS OF WAR

No więc słuchaj: „Przychodzi krasnal do lekarza, i mówi…"

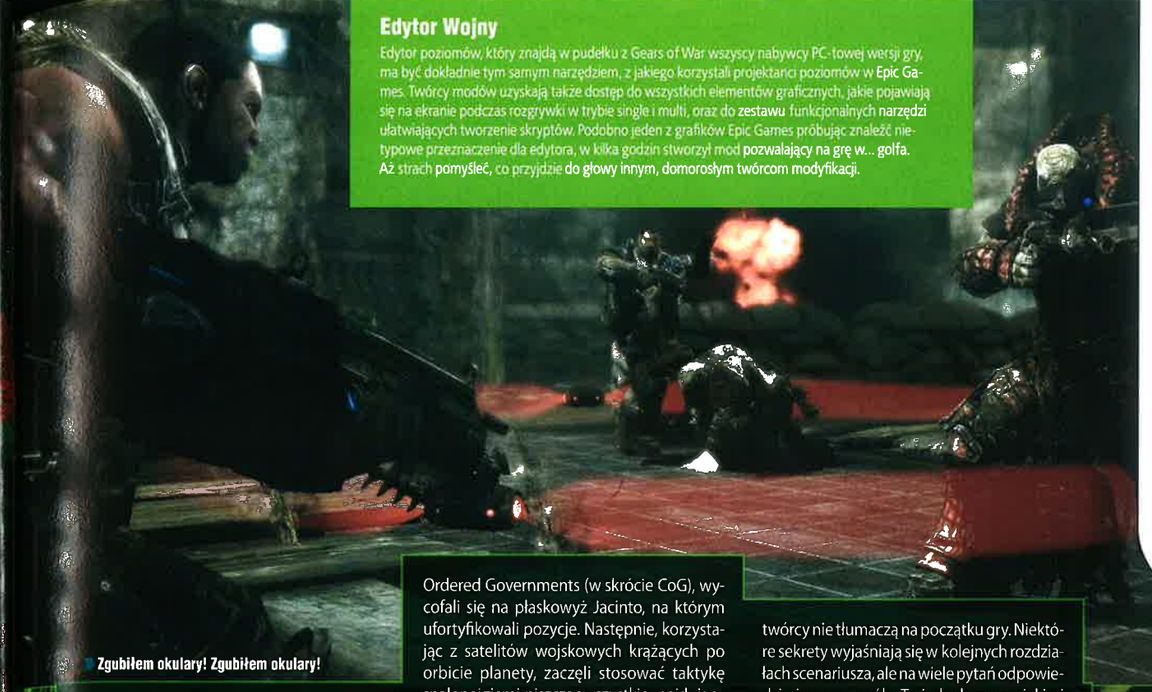
Trzy i pół miliona sprzedanych egzemplarzy, pierwsze miejsca na listach przebojów w USA, Japonii i Europie, średnia ocen w mediach branżowych oscylująca w okolicach 95%, kilkanaście tytułów najlepszej gry roku zarówno w podsumowaniach ogólnych, jak i gatunkowych, a także za oprawę graficzną, dźwiękową, tryb multiplayer. Oto Gears of War. Najlepsza gra na Xboxa 360. Teraz na PC!

Na Gears of War – samą grę, kulturowy fenomen, jakim się stała, a także całe zamieszanie, jakie towarzyszyło planom wydania jej na PC – trudno patrzeć z dystansem, nie dając się złapać w tryby towarzyszącej jej marketingowej machiny. To tytuł, który wśród prawdziwych graczy musi budzić ekscytację – **jest hardkorowym shooterem, ma obłędną grafikę oraz zapewnia doskonałą i chwaloną tak przez żółtodziobów, jak i pro-gamerów rozgrywkę dla wielu graczy**. Przede wszystkim zaś jest produkcją, która odniosła ogromny sukces komercyjny, a jej popularność stała się kolejnym bardzo mocnym dowodem na to, że gry stają się gałęzią rozrywki równie ważną jak książki, film czy muzyka.

Zresztą Gears of War już stało się inspiracją również dla tych mediów – w połowie lipca ukazała się ścieżka dźwiękowa z gry, wkrótce na rynek w USA trafią książki rozwijające jej fabułę, a w planach (zaawansowanych!) jest pełnometrażowy film, którego produkcją zajmie się New Line Cinema. Co sprawia, że tytuł ten budzi aż takie zainteresowanie?

Riddick vs. Predator

Gears of War to dziecko Clifforda Bleszinskiego, projektanta gier zatrudnionego przez firmę Epic Games. To on zainspirowany ciekawą, ale niedopracowaną, a przez to niezbyt popularną grą kill.switch (pierwotnie wydaną tylko na PS2, później Namco przeniosło ją także na PC) wpadł na pomysł shootera, który zastępowałby typową dla tego gatunku rozgrywkę typu „biegaj i strzelaj" czymś innym. Czym? Wolniejszym tempem, bardziej intensywnym wykorzystaniem osłon terenowych oraz takim sposobem prowadzenia gameplaya, który dałby graczom szansę na wykorzystanie zaawansowanych taktyk, a wydarzenia na ekranie uczyniłby bardziej wiarygodnymi. CliffyB chciał też, by jego gra nawiązywała do filmów, które akurat wtedy podobały mu się najbardziej – „Alien vs. Predator" i „Kroniki Riddicka". To właśnie dlatego przeciwnikami są tu Obcy atakujący ludzką cywilizację, a głównym bohaterem wielki facet, który zamiast mówić woli spluwać. Ołowiem.



Zgubiłem okulary! Zgubiłem okulary!

Edytor Wojny

Edytor poziomów, który znajdą w pudełku z Gears of War wszyscy nabywcy PC-towej wersji gry, ma być dokładnie tym samym narzędziem, z jakiego korzystali projektanci poziomów w Epic Games. Twórcy modów uzyskają także dostęp do wszystkich elementów graficznych, jakie pojawiają się na ekranie podczas rozgrywki w trybie single i multi, oraz do zestawu funkcjonalnych narzędzi ułatwiających tworzenie skryptów. Podobno jeden z grafików Epic Games próbując znaleźć nietypowe przeznaczenie dla edytora, w kilka godzin stworzył mod pozwalający na grę w… golfa. Aż strach pomyśleć, co przyjdzie do głowy innym, domorosłym twórcom modyfikacji.

Locust wychodzą na powierzchnię

Fabuła Gears of War toczy się na planecie podobnej do Ziemi w bliżej nieokreślonej przyszłości (raczej niezbyt odległej biorąc pod uwagę choćby dostępny arsenał). To miejsce, które zaznało smaku wojny – przez wiele lat boje toczyły tu różne frakcje ludzi walczących o substancję nazwaną Immulsion. Konflikt ten jednak został przerwany w Emergence Day, czyli w Dniu Wyjścia, kiedy to na powierzchni planety pojawiła się rasa Locust – obcych (zmutowanych podziemnych ludzi?) zdeterminowanych, by zgładzić wszystkie formy życia.

W ciągu 24 godzin od inwazji większość metropolii została zniszczona, Locust przejęli także niemal wszystkie centra produkcyjne. Ludzie, połączeni pod banderą Coalition of Ordered Governments (w skrócie CoG), wycofali się na płaskowyż Jacinto, na którym ufortyfikowali pozycje. Następnie, korzystając z satelitów wojskowych krążących po orbicie planety, zaczęli stosować taktykę spalonej ziemi, niszcząc wszystkie znajdujące się na powierzchni centra Locust.

Plan jednak nie przyniósł spodziewanych efektów – w momencie, w którym zaczyna się gra, wojna z Obcymi trwa już czternaście lat i nie widać jej końca. Jest jednak nadzieja – złożony z komandosów Alpha Squad zdobywa urządzenie o nazwie Resonator. Ma ono pozwolić na odtworzenie pełnej mapy tuneli używanych przez Locust, co ułatwiłoby ich ostateczne zniszczenie. Niestety podczas operacji kontakt z Alpha Squad zostaje zerwany…

Marcus F.

Wtedy do akcji wkracza nowa postać, główny bohater Gears of War. Jest nim Marcus Fenix, olbrzym o pooranej bliznami twarzy. W otwierającej grę sekwencji zostaje uwolniony z więziennej celi, w której przesiedział cztery lata. Jak Marcus trafił do kryminału? Dlaczego właśnie w tym momencie został uwolniony przez przyjaciela Dominica Santiago? Tego twórcy nie tłumaczą na początku gry. Niektóre sekrety wyjaśniają się w kolejnych rozdziałach scenariusza, ale na wiele pytań odpowiedzi nie ma w ogóle. To jednak rzeczy, jakimi nie należy zawracać sobie głowy – zdają się mówić autorzy scenariusza. Wolą, by zamiast słów, o bohaterze świadczyły jego czyny.

Piłą w czaszkę

A jeśli na ich podstawie mielibyśmy określać osobowość Marcusa Fenixa, okazałoby się, że jest on brutalnym eksterminatorem Obcych, który z zimną krwią rozcina ich czaszki wirującym ostrzem mechanicznej piły. Trzy razy. Dla pewności. A co! **Gears of War to gra bardzo krwawa i dlatego przeznaczona jest tylko dla dorosłych odbiorców (jej klasyfikacja PEGI to 18+).** Właściwie w każdym momencie gdzieś na ekranie tryska posoka, często spowity jest on karminem, co oznacza, że bohater jest bliski śmierci i musi na kilka chwil ukryć się przed ogniem przeciwnika i podreperować zdrowie.

Jak wielokrotnie wyjaśniał sam CliffyB, krew pojawia się na ekranie nie przez przypadek, a jej uzasadnieniem nie są wcale psychopatyczne skłonności twórców – według Bleszinskiego w ten sposób program „komunikuje" się z graczem i informuje go o tym, że dobrze mu idzie, że trafia w przeciwnika i właściwie wykonuje zadanie. Niezależnie od tego, czy uwierzymy w te pokrętne tłumaczenia, wynik jest następujący – **Gears of War to jedna z najbardziej ekscytujących strzelanin w historii gatunku**. Budzi prawdziwe emocje i wymusza ciągłą koncentrację (bo w każdym momencie Marcus i jego Delta Squad mogą zostać zaskoczeni przez atak maszkar).

Marcus Fenix, główny bohater gry, to wielki facet, który zamiast mówić woli spluwać. Ołowiem!

Klasyczny renesans eklektycznego neobaroku.

CIEKAWOSTKI

Gears of War należy do stosunkowo wąskiej, „elitarnej" grupy gier, które nie zostały dopuszczone do dystrybucji w Niemczech ze względu na ich brutalność (inne tytuły to Mortal Kombat i Manhunt) W związku z tym kiedy w całej Europie gra ukazała się 11 listopada 2006 roku (oczywiście w wersji konsolowej), niemieccy gracze musieli kupować ją w sąsiednich Austrii, Polsce lub Francji. Tyle w temacie „zakazów" i ich skuteczności

Się chłopak spocił...

Nie pompuj stypy!

Gears of Multi

Marcus i Dom w akcji – na dwóch graczy w trybie co-op.

Gears of War od początku projektowany był zgodnie z założeniem, według którego gra ta – z jednej strony – miała oferować emocjonujący, efektowny tryb dla jednego gracza, z drugiej zaś – ciekawą rozgrywkę w multi.

Możliwe jest przejście całego scenariusza przez dwóch graczy wzajemnie wspierających się w trybie co-op. W kilku momentach fabuły, podczas gry w pojedynkę, możemy wybrać jedną z dwóch dróg przejścia kolejnej sekwencji – wówczas ścieżki obu postaci rozdzielają się i każda z nich przechodzi własny odcinek oddzielnie (choć zdarzają się miejsca, w których widzą wzajemnie swoje poczynania – np. na poziomach dodanych w wersji PC).

Tryb multiplayer to oczywiście również pojedynki pomiędzy graczami. Twórcy Gears of War postawili na grę zespołową, w każdej sesji stawiając naprzeciw siebie czteroosobowe drużyny żołnierzy CoG i Locust. Gracze konsolowi mogą brać udział w czterech rodzajach rozgrywek – są to Warzone (niemal identyczny jak tradycyjny PC-towy Team Deatmatch), Execution (podobny do Warzone, z tą różnicą, że ustrzelonego przeciwnika trzeba jeszcze dobić, inaczej powróci do gry), Assassination (zadanie polega na zabiciu dowódcy drużyny przeciwnej) oraz Annex (walka toczy się o wyznaczone na mapie punkty kontrolne).

Wersja PC zostanie wzbogacona o jeden nowy tryb muti – znany komputerowcom King of the Hill. Otrzymamy również trzy nowe mapy – Courtyard (zdewastowany park w cieniu wysokościowców), Sanctuary (gotycka katedra oświetlona księżycową pełnią) oraz Gold Rush (platforma wiertnicza w głębi imponującego krateru).

Grę wydaje Microsoft, co oznacza oczywiście, że do rozgrywek sieciowych może być niezbędne skorzystanie z usługi Games for Windows Live. Ostateczna decyzja nie została jeszcze podjęta – Epic obstaje przy tym, by w multi można też było grać na dedykowanych serwerach, tak jak w większość komputerowych shooterów. Nawet jeśli rzeczywiście Live okaże się konieczny i tak większość opcji będzie dostępna już dla posiadaczy darmowego konta Silver. „Złoci" abonenci otrzymają jedynie możliwość umieszczania statystyk w oficjalnych rankingach i narzędzie automatycznie wyszukujące chętnych do wspólnej gry.

PC-towy GoW ma być bezdyskusyjnie najlepszą wersją tej gry!

Nie tylko rzeź

Na szczęście Gears of War popularność zawdzięcza nie tylko ostrej jatce, jaka ma miejsce na ekranie. Poza rozlewem krwi gra oferuje również wiele rozwiązań, jakie właśnie tu pojawiły się po raz pierwszy albo dopiero w Gears of War przybrały formę doskonalszą niż we wcześniejszych produkcjach. A takich elementów jest sporo.

Zacząć można od specyficznego sposobu przedstawiania akcji – wygląda to tak, jakby za bohaterem biegł jakiś niewidoczny operator z trzęsącą się, nieustannie pozostającą w ruchu kamerą. Efekt ten, nazywany po angielsku 'roadie camera', pojawił się również w Ghost Recon Advanced Warfighter na konsoli Xbox 360, ale w Gears of War zrealizowano go znacznie lepiej, jednocześnie nadając akcji dużo dynamiki. Aby w tym pośpiechu gracze nie przegapili żadnych ważnych wydarzeń, wymyślono ciekawy system pokazywania wybranych, opisanych skryptami momentów. Łączy on atuty tradycyjnych animowanych przerywników (swoboda w budowaniu fabuły) i narracji a la Half-Life, w której wszystko widać z oczu bohatera (co zapewnia „wejście" osoby siedzącej przed ekranem w świat gry). Polega to na tym, że w pewnych miejscach scenariusza na ekranie pojawia się specjalna ikonka – jeśli w tym momencie zostanie

To my, pierwsza brygada!

CIEKAWOSTKI

Na początku sierpnia nakładem wytwórni Sumthing Else Music Works (specjalizuje się w takich projektach, wydała m.in. soundtracki autorstwa Jespera Kyda) ukazała się ścieżka dźwiękowa Gears of War, z niemal wszystkimi zawartymi w grze kompozycjami Kevina Riepla. W Polsce niestety nie trafi ona do dystrybucji, ale można ją kupić za pośrednictwem Internetu w postaci cyfrowej na stronie: **www.sumthingdigital.com**

OSTATNIEJ CHWILI...

Jak się okazuje, w tworzeniu pecetowej wersji Gears of War brali udział... Polacy z People Can Fly! Oto, co o współpracy z autorami Painkillera powiedział prezes Epic Games, Michael Capps: „Robota, którą wykonali, jest niezrównana. Etapy multiplayerowe, jakie stworzyli dla Gears PC, wyglądają równie dobrze, a może nawet lepiej niż oryginalne". Więcej o People Can Fly i Epicu znajdziesz w newsach na str. 14. A już za miesiąc wywiad z Adrianem Chmielarzem z People Can Fly.

© 2007 THQ Inc. Wszystkie znaki producentów, samochody, nazwy, znaki firmowe i zawarte w grze wizerunki są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi materiałami należącymi do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Juice Games, Juiced, THQ i poszczególne logotypy są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy i prawa autorskie są własnością ich prawnych właścicieli.

* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

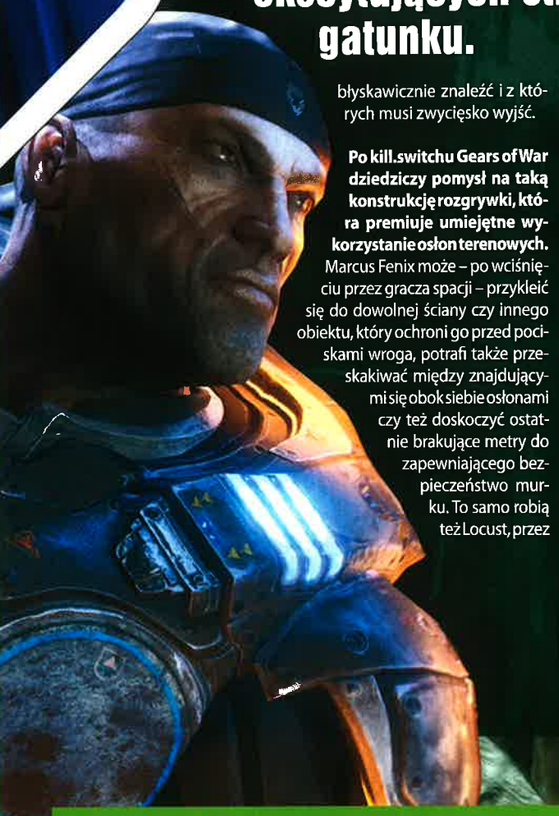
wciśnięty odpowiedni przycisk, bohater automatycznie obraca głowę w odpowiednie miejsce, a kamera przybliża się do przedstawianej scenki.

Ostrzał nad murkiem

Inspiracje zaczerpnięte z innych produkcji widać w sposobie konstrukcji podstawowych elementów rozgrywki. **Gameplay Gears of War łączy cechy wspomnianego już kill.switcha firmy Namco oraz wydanego przez Midway shootera Area 51.** Z tego drugiego przeniesiono pomysł na zaprojektowanie poziomów – każdy to ciąg starannie wyreżyserowanych i opisanych skryptami „scen" (wyraźnie je oddzielono, przejście każdej kończy się charakterystycznym dźwiękiem). Scen, czyli pewnych sytuacji taktycznych, w których gracz musi się błyskawicznie znaleźć i z których musi zwycięsko wyjść.

Wystylizowany fryz budzi respekt na polu walki.

Gears of War to jedna z najbardziej ekscytujących strzelanin w historii gatunku.



Po kill.switchu Gears of War dziedziczy pomysł na taką konstrukcję rozgrywki, która premiuje umiejętne wykorzystanie osłon terenowych. Marcus Fenix może – po wciśnięciu przez gracza spacji – przykleić się do dowolnej ściany czy innego obiektu, który ochroni go przed pociskami wroga, potrafi także przeskakiwać między znajdującymi się obok siebie osłonami czy też doskoczyć ostatnie brakujące metry do zapewniającego bezpieczeństwo murku. To samo robią też Locust, przez co strzelaniny są szarpane i nerwowe (tym bardziej że jest też opcja „ślepego ostrzału"), ale niechaotyczne, bowiem „rozbrojenie" kolejnej sceny wiąże się zazwyczaj z wykonaniem sprytnego taktycznego manewru, który pozwoli obejść przeciwnika. (Szczególnie od drugiego z pięciu aktów gry, w którym Marcus otrzymuje możliwość wydawania całemu Delta Squad prostych poleceń.)

Młot z orbity

Podstawy gry zbudowano na pomysłach zapożyczonych – i rozwiniętych! – z innych produkcji, ale Gears of War ma też dużo elementów unikalnych. Jednym z nich jest system „aktywnych przeładowań", który pozwala na szybszą wymianę magazynka, pod warunkiem że gracz w odpowiednim momencie przyciśnie właściwy przycisk. To na pierwszy rzut oka drobiazg, ale doświadczeni zawodnicy wiedzą, jak wielkie ma znaczenie, szczególnie w rozgrywkach sieciowych. **Wykonane właściwie aktywne przeładowanie przyspiesza włożenie amunicji do magazynka, a poza tym sprawia, że pociski zadają chwilowo większe obrażenia;**

Masz karę, maszkaro!

Brumak!

Ta rozwścieczona bestia to Brumak. Brumak – przywitaj się z czytelnikami...

Pięć dodatkowych poziomów trybu single, które zostaną dodane w wersji PC, umieszczono w ostatnim, zamykającym całą grę piątym akcie. Delta Squad znajduje się na pokładzie pociągu, w którym przewożony jest Lightmass Bomb – urządzenie pozwalające zniszczyć podziemne tunele Locust. Niestety pociąg dojeżdża do podnoszonego mostu, który... jest zamknięty. W nowych misjach trzeba znaleźć sposób na jego opuszczenie, a nie będzie to łatwe, bowiem za członkami Delta Squad cały czas podąża Brumak – ogromna bestia, którą konsolowcy widzieli tylko w przerywnikach filmowych, a z którą PC-towcy będą musieli się zmierzyć.

Dla nas będzie to więc normalna część gry, tymczasem fakt nieumieszczenia walki z Brumakiem w pierwotnej wersji Gears of War stanowił wielki zawód dla konsolowców – tym bardziej że sekwencje z tym potworem promowały grę na targach E3 poprzedzających jej premierę.

Ponieważ wielu pytało na forach o tego przeciwnika, Epic Games uznało, że wprowadzenie grywalnej sekwencji właśnie z nim będzie zadośćuczynieniem za ponad roczne przesunięcie premiery komputerowej wersji GoW.

Ciekawostka – Brumak został wycięty z wersji konsolowej, bowiem przygotowanie samej postaci oraz poziomów z jego udziałem zajęłoby tyle, że gra mogłaby się nie ukazać zgodnie z planem. Teraz graficy Epic Games mogli poświęcić bestii więcej czasu, ale zadanie okazało się na tyle pracochłonne, że wykonanie (głównie wyrenderowanie) części mniej istotnych elementów graficznych (np. stojących na ulicy koszy na śmieci itd.) zlecono nowo otwartej filii Epic Games w... Chinach.

CIEKAWOSTKI

Prawa do filmu „Gears of War" wykupiła wytwórnia New Line Cinema. Jego premiera przewidziana jest na rok 2009, obecnie powstaje scenariusz, nad którym pracuje Stuart Beattie (pracował m.in. przy pierwszej części „Piratów z Karaibów"). Producentem filmu ma być sam CliffyB, którego wcześniejsze doświadczenia z Hollywood sprowadzają się do „konsultacji" na planie filmu „Stay Alive" (horror w stylu „Ring" z grami wideo w tle).

Nasz człowiek, CliffyB

Tak wyglądała pierwsza gra Cliffyego B...

...a tak prezentuje się jego najbardziej znane dzieło.

CliffyB, człowiek, który potrafi grać w Super Mario Bros.

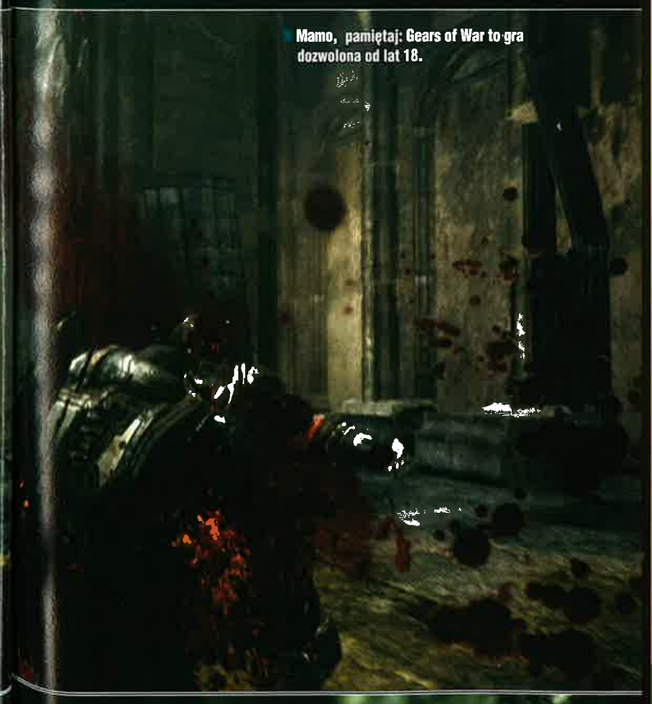
CliffyB, główny pomysłodawca i projektant Gears of War, to facet z dużym doświadczeniem w branży, przede wszystkim zaś hardkorowy gracz, który spędził przed monitorami najróżniejszych komputerów i konsol kilkanaście lat życia. Dowód na to znaleźć można w pierwszym numerze kultowego pisma „Nintendo Power" (ukazało się w lipcu 1988 roku!), w którym nazwisko Bleszinskiego znajduje się na pierwszym miejscu listy najwyższych wyników osiągniętych w grze Super Mario Bros.

Wkrótce potem Clifford doszedł do wniosku, że może nie tylko grać, ale również sam zająć się tworzeniem interaktywnej rozrywki – i w 1991 roku zadebiutował przygodówką zatytułowaną The Palace of Deceit: Dragon's Plight. Co prawda, nie odniosła ona większego sukcesu, ale to właśnie dzięki niej CliffyB został zatrudniony w firmie Epic. Pierwszą jego produkcją w nowym miejscu pracy była gra Dare to Dream, bezpośrednia kontynuacja debiutu. Tym razem jednak spodobała się dużo bardziej. Popularność tytułu sprawiła, że Bleszinski szybko stał się głównym projektantem w Epic Games, w związku z czym miał swój udział w produkcjach, takich jak Jazz Jackrabit (jedna z lepszych platformówek 2D na PC), Unreal (rewolucyjny pod względem graficznym FPS) oraz Unreal Tournament (kolejna rewolucja w gatunku shooterów, tym razem za sprawą trybów sieciowych).

Obecnie CliffyB jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych projektantów gier, co zawdzięcza zarówno Gears of War, jak i własnym, często kontrowersyjnym lub prowokacyjnym wypowiedziom na różne, niekoniecznie związane z grami tematy. Część z nich znaleźć można na jego prywatnej stronie internetowej pod adresem www.cliffyb.com.

spóźniony skutkuje zacięciem się karabinu, a co za tym idzie – kilkoma sekundami, podczas których bohater jest bezbronny.

Możliwość wyboru jednej ze ścieżek fabuły (poza tymi fragmentami bardzo liniowej) trudno uznać za rewolucję, ale już to, co dzieje się w tych sytuacjach w trybie co-op (patrz ramka Gears of Multi), jest naprawdę ciekawe i znów – unikatowe. Dużo pomysłowości programiści z Epic Games wykazali także projektując przeciwników i bronie. Dwie najbardziej znane „gwiazdy" w arsenale Gears of War to Hammer of Dawn – przenośny celownik, który wskazuje cel promieniowi laserowemu wystrzeliwanemu przez satelitę, oraz Lancer – karabin wypo-



Mamo, pamiętaj: Gears of War to gra dozwolona od lat 18.

NAJNOWSZE WYDANIE SPECJALNE PC FORMAT

PC Format krok po kroku

Niezbędnik fotograficzny

Tylko! 12,90 zł w tym 7% VAT

Krok po kroku radzimy, jak:

- optymalnie dobrać ustawienia aparatu
- edytować zdjęcia, dodawać efekty specjalne
- poprawić wygląd fotografowanych osób
- tworzyć atrakcyjne prezentacje i pokazy slajdów
- umieszczać zdjęcia w internecie
- drukować w domu i w fotolabach

Na płycie CD:

- zestaw przydatnych programów graficznych
- dodatkowe artykuły
- przykładowe zdjęcia

Szukaj w empikach i salonach prasowych od 4 września

Marcus i spółka

MARCUS FENIX
To główny bohater gry osadzony w więzieniu za opuszczenie stanowiska bojowego (próbował uratować swojego ojca, Adama). Uwolniony przez Dominica Santiago od razu rusza do walki z Locust. To się nazywa duch bojowy!

DOMINIC SANTIAGO
Żołnierz Delta Squad, przyjaciel Marcusa; postać grywalna w trybie co-op. Jego walka z Locust to osobiste porachunki – podczas Dnia Wyjścia bez wieści zaginęła jego żona.

AUGUSTUS COLE
Nosi przydomek 'Cole Train' i jest jedną z bardziej barwnych postaci Gears of War. W młodości grał w Thrashball (najprawdopodobniej odmiana futbolu amerykańskiego) i był zawodnikiem drużyny Cougars, stąd często jest rozpoznawany przez innych żołnierzy. Dużo i głośno mówi, dosadnie komentując kolejne ataki Locust.

PUŁKOWNIK VICTOR HOFFMAN
Dowódca CoG wydający rozkazy żołnierzom Delta Squad. Początkowo nastawiony bardzo wrogo do Marcusa (nazywa go nawet zdrajcą), pod koniec gry zyskuje do niego szacunek, szczególnie po walce z Generałem RAAM. W finałowym filmiku to właśnie on podaje dłoń Fenixowi wskakującemu na pokład helikoptera. Ależ to amerykańskie...

GENERAŁ RAAM
Główny boss gry, generał wojsk Locust. Potężny, brzydki i uzbrojony po zęby, a na dodatek otoczony chmarą Kryll – latających, bardzo niebezpiecznych stworzeń. Pojawia się dopiero w połowie gry, początkowo w przerywnikach filmowych (np. nabija na miecz jednego z żołnierzy). Do bezpośredniej konfrontacji z nim dochodzi na samym końcu gry.

sażony w... piłę mechaniczną, której wirujące „zęby" w starciu na bliski dystans natychmiast pozbawiają przeciwnika życia.

Najlepszy GoW na świecie

To wystarczyło, by Gears of War stał się jedną z ważniejszych produkcji wydanych na Xboxa 360. Przez długi czas PC-towcy mogli jedynie pomarzyć o premierze tego tytułu, tym bardziej że ekipa Epic Games związana z Microsoftem umową na wyłączność długo nie potwierdzała, iż prace nad taką edycją gry są w ogóle prowadzone. Teraz jednak, kiedy na poprzedzającej targi E3 konferencji Peter Moore poinformował, że **Gears of War ukaże się na PC jeszcze w listopadzie tego roku**, do tej jednej dobrej wiadomości możemy dorzucić kilka kolejnych.

Wszystko wskazuje na to, że długi okres niepewności i oczekiwania zostanie posiadaczom blaszaków sowicie wynagrodzony – **komputerowy GoW ma być bezdyskusyjnie najlepszą wersją tej gry**. Otrzymamy pięć dodatkowych poziomów dla trybu single, trzy mapy przeznaczone do zabawy w sieci (plus sześć map dostępnych w Internecie dla użytkowników usługi Xbox Live), nowy tryb multiplayer oraz – a to rzecz, której prawdziwe znaczenie pokaże dopiero przyszłość – edytor poziomów. Wersja PC, działająca zarówno na Windows Vista, jak i Windows XP, będzie też obsługiwać wyższe rozdzielczości (aż do 1920 x 1440) oraz – oczywiście na konfiguracjach spełniających wymagania – efekty graficzne pakietu DX10.

Wszystko dla PC

Tak naprawdę słuchając tego, co na temat Gears of War na PC mówią przedstawiciele Epic Games, można odnieść wrażenie, że mimo flirtu z Xboxem 360 (dla którego główną motywacją były miliony dolarów oferowane przez Microsoft) studio to wciąż jest całym sercem po stronie komputerów osobistych, bo to przecież od nich zaczynało działalność. Dlatego poza nowymi poziomami, trybami i innymi podobnymi elementami CliffyB i jego zespół poświęcają wiele uwagi temu, by **nowe Gears of War nie była prostą konwersją, tylko produkcją dostosowaną do platformy, na jakiej ma się ukazać**.

W związku z tym podkręcane i modyfikowane są wszystkie składające się na rozgrywkę drobiazgi – choćby sposób celowania ze snajperki. Pad Xboxa 360 utrudnia precyzyjne sterowanie, w związku z czym na konsoli muszka karabinu snajperskiego sama się nie przesuwa (nawet wtedy, gdy gracz zostanie trafiony!) – na komputerach zaś w sposób znany z innych shooterów charakterystycznie „pływa". Podobnych zmian komputerowa wersja Gears of War będzie miała dziesiątki, każda z nich ma przyczynić się do tego, by powtórzyła ona sukces konsolowego odpowiednika. Czy przy recenzji napiszemy: „Najlepsza gra na PC. Kiedyś na X360"? |CDA|

Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz?

Z uwagi na dużą dawkę przemocy GoW to gra dla pełnoletnich.

Nie jestem ładny, ale mam dużą giwerę. A dla dziewczyn to się liczy...

CIEKAWOSTKI

Gears of War jest powodem, dla którego Xbox 360 wyposażony został w 512, a nie jak początkowo zakładano – 256 MB pamięci. Na taką zmianę pierwotnej specyfikacji nalegali twórcy gry, a by zademonstrować jej zasadność, pokazali przedstawicielom Microsoftu screeny z dwóch jej wersji – jednej pracującej na konsoli z 256 MB, a drugiej na urządzeniu wyposażonym w 512 MB. To wystarczyło, by przekonać decydentów. Szacuje się, że zmiana zwiększyła koszty produkcji konsoli o... miliard dolarów. Branżową anegdotą stał się dialog, jaki przez telefon przeprowadzili ze sobą dyrektor finansowy Microsoft Games Studios i szef Epic Games. Rozmowę zaczął ten pierwszy – *„Będziecie nas kosztować miliard dolarów więcej"*. *„Za to zrobiliśmy przysługę miliardowi graczy"* – padła odpowiedź.

NAJWIĘKSZY DODATEK W HISTORII GIER STRATEGICZNYCH

Zjednocz Wielką Brytanię pod jednym berłem.

Stań na czele krucjat.

MEDIEVAL II
TOTAL WAR™
KRÓLESTWA

Rzuć na kolana potęgę Zakonu Krzyżackiego.

... a na końcu podbij Nowy Świat!

4 NOWE, WIELKIE KAMPANIE!

Medieval II: Total War Królestwa to pierwszy, spektakularny dodatek do najnowszej gry z serii Total War. Zupełnie nowe kampanie bazujące na największych historycznych wydarzeniach średniowiecza zapewnią ponad 75 godzin zabawy! Poprowadź swoje armie bogatsze o 13 nowych frakcji i ponad 150 dodatkowych jednostek.

Premiera już 7 września!
www.gram.pl/Krolestwa
WYMAGA ORYGINALNEJ POLSKIEJ WERSJI GRY MEDIEVAL II: TOTAL WAR

16+ www.pegi.info
PC DVD ROM
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT
gram.pl Z CDPROJEKT
TOTAL WAR
The Creative Assembly
SEGA www.sega-europe.com
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA CD PROJEKT
DOBRA CENA, DOBRA CENA, DOBRA CENA 59,90 ZŁOTYCH

© The Creative Assembly Limited. Total War, Medieval: Total War i logo Total War są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi The Creative Assembly Limited. SEGA i logo SEGA są zarejestrowanymi znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszystkie pozostałe znaki i nazwy handlowe należą do swoich prawowitych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PRODUCENT: BLIZZARD
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
DATA WYDANIA: KIEDY BĘDZIE GOTOWY
WWW.STARCRAFT2.COM

StarCraft II

Na tegorocznym BlizzConie miały miejsce – pomijając oczywiście masę innych, dla niektórych równie ważnych wydarzeń – prezentacje dwóch nowych tytułów Blizzarda. A choć niektóre szczegóły dotyczące StarCrafta II zostały ogłoszone już wcześniej (patrz numer czerwcowy CDA), nowych było jeszcze więcej!

Poprzednią porcję informacji wypuszczono w Korei, zresztą również na wielkiej imprezie dla fanów, co wspaniale pokazuje, jak bardzo Blizzard się z nimi liczy. Wybrani przedstawiciele prasy oczywiście też zaproszeni zostali, ale stanowili mniejszość (jak dużą, najlepiej świadczy fakt, że **z Polski byliśmy tylko my**). Zostawmy jednak te niepotrzebne wstępy, przejdźmy do tego, co najważniejsze.

Im więcej o StarCrafcie II wiadomo, tym bardziej jest niesamowity!

Terranie atakują!

A najważniejsze było **pokazanie drugiej z trzech ras, jakie można było zobaczyć w pierwszym StarCrafcie – Terran**. Powrócili też dobrzy znajomi z Korei, Protosi, dzięki czemu tym razem, poza prezentacją na sucho, każdy miał możliwość osobistego zapoznania się z SC2 w trakcie dwudziestominutowej potyczki, i to grając po dowolnej z tych dwóch stron.

Powiem tak – Blizzard może i zbyt wielu gier nie wypuszcza, może i przesuwa premiery oraz zaprzestaje prac nad tytułami, które nie spełniają wymagań, jakie firma swoim dziełom stawia, ale właśnie dzięki temu wszystkie jej produkcje są tak szalenie dopracowane. Oczywiście błędy też się zdarzają, nikt nie jest w końcu idealny, ale przyznacie chyba, że trudno znaleźć drugą korporację cieszącą się tak dużym szacunkiem wśród graczy. Po co ja jednak o tym wszystkim piszę? **Bo im więcej o nowym StarCraftcie wiadomo, tym bardziej jest niesamowity!**

Grafika jest śliczna, jednak standardowe ujęcie kamery jest dużo bardziej praktyczne.

Rewolucja?

Podstawowe przesłanie twórców do fanów brzmi: *„nie próbujemy wymyślić StarCrafta na nowo, a ponownie go sobie wyobrazić"*. Rewolucji więc nie będzie, co jednak otrzymamy w zamian? Przede wszystkim trzy znane rasy, trzy kampanie i dużo jednostek znanych z poprzedniej części oraz dodatku. W zasadzie największa, przynajmniej na pierwszy rzut oka, zmiana będzie miała miejsce w oprawie graficznej. Pełne 3D nie jest może superszczegółowe (inaczej nie byłoby możliwości rozgrywania równie wielkich bitew, co w „jedynce", a to jeden z głównych celów, jakie postawił przed sobą Blizzard), nie powala skalą jak w SupComie (bo widok całego pola walki zmieniłby całkowicie rozrywkę), ale i tak wygląda świetnie.

To wielkie czerwone na dole to Thory – nawet bez młota biją aż miło!

BLIZZCON II

Firmy Blizzard nikomu przedstawiać nie trzeba, podobnie jak Diablo, StarCrafta czy Warcrafta. Ale BlizzCon? Najprościej powiedzieć, że w tegorocznej odsłonie było to dwudniowe święto przygotowane dla fanów w słonecznej Kalifornii. Gdzie niezupełnie przypadkiem byliśmy i świetnie się bawiliśmy!

Przygody przed i w trakcie podróży pozwolę sobie pominąć. Starczy, że po niecałych czternastu godzinach lotu i czterech czekania wylądowałem na lotnisku w Los Angeles. Tam potrzebowałem już tylko półtorej godziny, by zamienić parę słów z miłym panem od zdjęć i odcisków palców (terroryści i te sprawy), godzinę na odbiór bagażu i przyjazd autobusowego ekspresu do Disneylandu oraz kolejną na przybycie do Anaheim – i zameldowanie się w hotelu.

Dzień kończyła (ze względu na różnicę czasu była już wtedy jakaś 7.00 rano wg naszego czasu) wyprawa po akredytację i torbę z dobrami, jakie każdy uczestnik BlizzConu dostawał gratis (czytaj: była wliczona w cenę biletu wynoszącą – bagatela – 100 zielonych). To tyle, jeśli chodzi o wrażenia z długiego (w sumie 35 godzin) czwartku. Przede mną piątek.

BlizzCon, here I come!

Drzwi oficjalnie uchylano w piątek o 9.00, choć ceremonię otwarcia zaplanowano dopiero na 11.00. Ale trzeba było uczestnikom wydać plakietki i torby z dobrami, a w końcu było ich – oficjalnie – osiem tysięcy (bilety sprzedały się online w 3 dni)! Zresztą po wejściu do środka dwóch wielkich hal nawet ci, którzy pojawili się najwcześniej, na brak zajęcia narzekać nie mogli. Od samego początku czynne były między innymi sklepy z gadżetami (prowadziły do nich prawdopodobnie najdłuższe kolejki po tamtej stronie Atlantyku!), a także stanowiska, na których każdy mógł pograć zarówno

Główne wejście na BlizzCon o 9 rano w piątek. Jeszcze jest tu pusto...

...tak samo jak przy arenie, na której rozgrywane były pojedynki 2 na 2.

Multi

Jak ważne jest multi dla fanów StarCrafta, nie trzeba nikomu mówić, a już zwłaszcza nie twórcom. Na pewno wraz z pełną wersją gry ukaże się edytor (o jeszcze większych możliwościach niż w „jedynce", bo przecież engine gry też się paru nowych rzeczy nauczył), rozszerzą się także możliwości oferowane przez Battle net. Niestety, to by było na tyle, jeśli chodzi o szczegóły. No, może poza faktem, że na pewno pojawią się Skirmishe, w które mogliśmy pograć na BlizzConie. Reszta informacji zostanie ujawniona później, co niestety znowu oznacza „kiedy będziemy na to gotowi".

Łapaj Ghosta, bo będzie bum!

A do tego nikt nie ma najmniejszych nawet wątpliwości, w jaki tytuł właśnie gra. **Stwierdzenie „StarCraft w 3D" jest może banalne, ale najlepiej oddaje odczucia towarzyszące obcowaniu z „dwójką".** To po prostu jest StarCraft 3D! Jeśli miałeś kiedyś do czynienia z pierwszą odsłoną, od razu poczujesz się jak w domu! I super! Co z tego, że inne gry mogą się pochwalić większą automatyzacją, autonomią jednostek czy wymyślnymi rozwiązaniami taktycznymi. Tutaj za to nie trzeba doktoratu z klawiszologii ani długich tutoriali, by się w tym wszystkim połapać. Interfejs jest szalenie intuicyjny i przejrzysty. Jeśli widziałeś kiedyś „jedynkę" (lub dowolny inny tradycyjny RTS), wystarczy dosłownie parę sekund – i już wszystko wiesz. Dobra, przyznaję się bez bicia, że mogę być nieco skrzywiony, bo kiedyś spędziłem całkiem sporo czasu nad StarCraftem, ale do maniaka było mi jeszcze daleko. To wszystko już jednak było widać wcześniej, gdzie zatem te nowości?

Kampania i...

Największa ujawniona zmiana, nie licząc nowych jednostek, dotyczy kampanii. Wprawdzie nadal będziemy mieli trzy różne, ale kluczem jest właśnie słowo „różne". Otóż podczas grania (choć na razie pokazano tylko urywki misji Terran, podobnie jednak mają zostać rozwiązane także dwie pozostałe) będziemy mieli bardzo dużą swobodę. Bo choć w czasoprzestrzeni zostaną porozmieszczane punkty, do których należy trafić (przy czym ma być to zrobione na tyle sprytnie, aby iluzji dużej swobody nie burzyć), to to, jak to osiągniemy, zależeć będzie już tylko od nas.

Innymi słowy, **będziemy sobie wybierać kolejność przechodzenia misji!** Ba, w przypadku Terran ma to znaczenie nie tylko kosmetyczne. Wcielamy się bowiem w Jima Raynora z „jedynki", który po wydarzeniach z Brood War zdołał zebrać na krążowniku Hyperion garstkę ludzi mających dość Terran Dominion i rozpoczął żywot najemnika.

Przez ten „zbieg okoliczności" na początku mamy dostęp tylko do podstawowych technologii. Plany pozwalające tworzyć bardziej zaawansowane jednostki czy używać co ciekawszych umiejętności (np. tryb stacjonarnego działa w przypadku Siege Tanków) musimy dopiero kupić – za pieniądze zdobyte na

w StarCrafta II, jak i drugi dodatek do World of Warcraft. Tutaj kolejki były nieco mniejsze, ale tylko dlatego, że komputerów było całe mnóstwo (w sumie ponad 500!).

Przed rozpoczęciem ceremonii otwarcia udało mi się jeszcze wypatrzyć symulator jazdy na wściekłym Taurenie, arenę dla Paladynów z wielkimi dmuchanymi pałkami, stanowiska, na których twórcy podpisywać mieli gadżety, gabloty, w których zebrano między innymi oryginalne arty przygotowywane przy okazji prac nad grami Blizzarda, zdjęcia z poprzedniego BlizzConu czy figurki z postaciami z gier. A, byłbym zapomniał – jak się miało szczęście, można się było również natknąć na postacie przebrane za bohaterów z gier, ale w sumie nic w tym dziwnego – wieczorem miał się odbyć konkurs, między innymi na najlepszy ubiór.

W rękach tych przemiłych hostess nawet plakat z MC stawał się superepikiem.

Panele, prezentacje i konkursy

Ceremonia otwierająca – o 11.00 – dała przedsmak BlizzConu. Mowy ludzi z Blizzarda były krótkie a treściwe, stanowiące dla nich tło filmy świetne, zaś całość trwała na tyle niedługo, że entuzjazmu zebranym starczyłoby jeszcze na parę takich przemów. Ale brali się za to w końcu mistrzowie szczegółów mający za sobą nie tylko pierwszy BlizzCon (2005), ale również tegoroczną imprezę w Korei (Worldwide Invitational, trzecia z tego cyklu), w której uczestniczyło „nieco" więcej osób (bodaj 80 tysięcy!). Po ceremonii dano wszystkim chętnym odetchnąć – wg oficjalnego planu mieliśmy godzinę na lunch.

Po 13.00 taryfa ulgowa się skończyła. **Prezentacje, panele, konkursy – przez większość dnia trzeba było być w trzech miejscach naraz,**

DODATEK DO NAJPOPULARNIEJSZEJ GRY SIECIOWEJ W POLSCE!

WROTA DO MROŹNEJ PÓŁNOCY STAJĄ OTWOREM

GUILD WARS
EYE OF THE NORTH

PRZEĆWICZ 150 NOWYCH UMIEJĘTNOŚCI, W TYM 50 DOSTĘPNYCH WYŁĄCZNIE W TRYBIE PvE.

ZEJDŹ POD ZIEMIĘ I SPLĄDRUJ 18 WIELKICH LOCHÓW, WYPEŁNIONYCH NIEZNANYMI WCZEŚNIEJ POTWORAMI.

ZDOBĄDŹ I NOŚ Z DUMĄ KTÓRYŚ Z 40 NOWYCH ZESTAWÓW UZBROJENIA.

12+ www.pegi.info
NCSOFT
ARENANET
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT
gram.pl Z CDPROJEKT
PL WERSJA KINOWA
99,90 ZŁOTYCH

JUŻ W SKLEPACH!
GUILDWARS.GRAM.PL

© 2005 - 2007 NCsoft Europe Ltd. Wszystkie Prawa Zastrzeżone. NCsoft, NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars: Eye of the North i inne powiązane logo i produkty są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi korporacji NCsoft. Wszystkie inne znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe należą do ich odpowiednich właścicieli.

DODATEK WYMAGA DO DZIAŁANIA KONTA, NA KTÓRYM AKTYWOWANO PEŁNĄ WERSJĘ JEDNEJ Z POPRZEDNICH KAMPANII - GUILD WARS: PROPHECIES, FACTIONS LUB NIGHTFALL.

Wrzaski wszędzie, wybuchy wszędzie – tak to będzie, gdy Thor nadejdzie!

Jedna z opcjonalnych broni Battlecruisera – jednostki naziemne są bez szans!

misjach. Te ostatnie mają oczywiście zarówno cele główne, jak i poboczne, ale najważniejsze, że za ich wykonanie dostajemy kasę. Wygląda zresztą na to, że tylko za nie, bo ani wydobyte kryształy, ani gaz, ani tym bardziej liczba wyprodukowanych czy straconych jednostek w żaden sposób nie wpływają na stan naszego okrętowego skarbca – uszczuplają go tylko zakupy. Te warto przemyśleć, bo zależy od nich nie tylko nasze samopoczucie, ale także trudność misji – dzięki odpowiednim zakupom można je sobie znacznie ułatwić.

W dwójce wróci Raynor, Zeratul i oczywiście Kerrigan.

...RPG???

Dlatego też zanim jakieś zadanie rozpoczniemy, mamy możliwość zapoznać się zarówno z podstawowymi informacjami o tym, co nas czeka, jak i np. przeczytać historię danej planety. Jest to wprawdzie opcjonalne, ale... Właśnie w tej dowolności rzeczy tkwi piękno trybu single w „dwójce". Fabuła przekazywana jest bowiem nie za pomocą jakichś napisów, prerenderowanych filmików ani nawet w briefing roomie – poznajemy ją kierując poczynaniami Jima!

Jak? By wybrać misję, klikamy trójwymiarową mapę znajdującą się na mostku Hyperiona. Aby dowiedzieć się, jak nam poszło podczas poprzedniej, gadamy z „lalusiem" w mundurze floty. Jeśli chcemy sprawdzić dostępne technologie, zjeżdżamy na niższy poziom i używamy znajdującego się tam komputera. Przy okazji gadamy też z szefem „mechaników", który przekazuje nam informacje o morale załogi. Do tego na górze możemy jeszcze pogadać z pałącym Marine z filmiku, ale... w trakcie prezentacji, gdy Jim wraca na mostek, wojaka już nie ma. Zamiast dyskusji z nim bohater udaje się do kantyny (jeśli pamiętacie poprzednią część, Raynor troszkę się pod koniec rozpił, stąd kantyna na krążowniku być musi), ale w drodze do niej spotyka... Zeratula! Tak, tak – Jim to nie jedyny bohater „jedynki", którego dane nam będzie zobaczyć w „dwójce". Tak na marginesie – Kerrigan też wróci.

Filmiki na silniku gry

Wracając jeszcze do mostku na krążowniku i rozmów. Wszystko to przygotowane zostało na engine'ie gry, choć jakością... kurczę, jeszcze nie tak dawno gorzej wyglądały prerenderowane filmiki! Modele są bardzo szczegółowe, bardzo dobrze animowane i umieszczone w pełnych szczegółów pomieszczeniach. Ale to nie wszystko – dochodzi jeszcze bardzo dobry montaż i praca kamery. To dzięki temu, że za tworzenie co ciekawszych sekwencji (np. pojawienie się Zeratula) odpowiadają ci sami goście, którzy tworzą w Blizzardzie zapierające dech filmiki! Środki, jakie oferuje engine Blizzarda, są obecnie tak zaawansowane, że można niemal bez zmian włożyć do gry (w rozumieniu: do części odpowiedzialnej za wypełnianie czasu gracza pomiędzy misjami, nie w ich trakcie) modele z filmików. A do tego wyreżyserować sceny w oparciu o doświadczenie zdobyte w ciągu lat tworzenia wciągających sekwencji filmowych. OK, ich prerenderowane dzieła są nadal znacznie lepsze, ale teraz nawet w tych „gorszych" filmikach mogą wykorzystać bardzo dużo trików z własnego arsenału. A tak na marginesie – choć gra wygląda niesamowicie, twórcy obiecują, że wersja finalna będzie działała nie tylko na najbardziej wypasionych komputerach z DX10, masą pamięci i czterema rdzeniami na pokładzie. Wręcz przeciwnie. **Wymagana będzie jedynie karta z SM 2.0 i w miarę szybki procesor**, a StarCraft II już będzie mógł uszczęśliwić fana!

Na lądzie i w powietrzu

Na koniec jeszcze parę słów o nowych jednostkach i ich zbalansowaniu, od którego zacznę. Pamiętacie filmik z gry, w którym

Czas był wypełniony w 300 procentach!

by niczego nie stracić! Właściwie w co najmniej trzech, bo przecież cały czas można było próbować zrobić zakupy w sklepach, pograć (i to nie tylko na komputerach – w jednej z hal przygotowane były stanowiska dla miłośników zarówno karcianki z WoW, jak i gier planszowych osadzonych w światach Blizzarda) czy spotkać się z ludźmi z własnego serwera. Ech, trochę szkoda, że jednocześnie działo się aż tyle rzeczy (nie wspomniałem jeszcze np. o finałach w StarCrafcie czy arenach z WoW...), z drugiej strony – nie sposób było się dzięki temu nudzić! Niemal na żadną dodatkową aktywność nie było po prostu czasu!

Tańce krwawych elf...ek

Na koniec pierwszego dnia przygotowano prawdziwą ucztę: konkursy na najlepszą imitację głosów, taniec z WoW oraz ubiór. Dodatkowo mogliśmy usłyszeć najlepsze utwory muzyczne

A tak wyglądała ta sama arena w trakcie rozgrywek – bliżej nie udało się już podejść.

opiewające Blizzarda oraz obejrzeć filmy z WoW. Całość prowadzona była przez jakiegoś znanego amerykańskiego komika, który sypał kawałami (niezbyt wysokich lotów, ale nie narzekam – nie jestem Kanadyjczykiem czy Brytyjczykiem, którym dostało się najbardziej) na lewo i prawo, zabawiając publikę.

TYLKO NAJLEPSZE GRY

EKSKLUZYWNE WYDANIE

OBSZERNA INSTRUKCJA

PROFESJONALNY PORADNIK

DOŻYWOTNIA GWARANCJA

DODATKI NA GRAM.PL

Platynowa Kolekcja

NOWOŚCI W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA JUŻ W SPRZEDAŻY!

W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:

● AGE OF EMPIRES III ● ANTOLOGIA BLIZZARD ● COMPANY OF HEROES: KOMPANIA BRACI ● DIABLO II ZŁOTA EDYCJA ● FABLE: ZAPOMNIANE OPOWIEŚCI ● NEVERWINTER NIGHTS DIAMENTOWA EDYCJA ● NEVERWINTER NIGHTS 2 ● ROLLERCOASTER TYCOON 3 ZŁOTA EDYCJA ● SAGA GOTHIC ● SPELLFORCE 2: CZAS MROCZNYCH WOJEN ● THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW ZŁOTA EDYCJA ● WARCRAFT III ZŁOTA EDYCJA ●

NAJBARDZIEJ STYLOWA ROZRYWKA

PL

59.90 ZŁOTYCH

gram.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

© 2007, Platynowa Kolekcja jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

latające miasto Protossów rozwalało Terran na kawałki? W potyczkach, które dane nam było rozegrać, tak dobrze już nie było. Zarówno Mothership Protossów, jak i Thor Terran (wielki mech budowany poza fabryką – jest ogromny jak budowla, ma wielką siłę ognia i możliwość przeprowadzenia bombardowania dalekiego zasięgu) są wprawdzie potężne, ale mają i słabe strony.

Na przykład Thor dość wolno się obraca, można go więc rozwalić nie tylko w wyniku zmasowanego ataku dużymi siłami, ale także kilkoma słabymi, za to szybkimi jednostkami, które będą jeździły dookoła. Wymaga to wprawdzie ciągłego klikania, ale w tym też tkwi wielka siła StarCrafta. Tak jak w „jedynce", tak i w „dwójce" wygrywać będzie można i dzięki sprawnej ekonomii, tworząc wielkie armie, i taktyce, świetnie dowodząc mniejszymi siłami.

Ghosty mogą wezwać na dowolne pole walki (pociski atomowe też oczywiście mają w arsenale). Mechy, które mogą się zmieniać w pojazdy latające. Helikoptery szturmowe mogące stawać się niewidzialnymi. Myśliwce przewagi powietrznej. Tech lab i Reactor, które zwiększają szybkość budowy nowych jednostek (to Reactor – dzięki niemu fabryka buduje dwie jednostki naraz, a kolejka zostaje zwiększona z pięciu do siedmiu pozycji) oraz dostępne technologie w fabrykach i barakach. Mają one postać małych, przyczepianych budynków, dzięki czemu do jednego Tech laba czy Reactora można podłączać na zmianę nawet kilka fabryk, choć oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by każda z nich miała własne. Jest nawet kantyna, w której można rekrutować najemników! Fakt, że zniknęli choćby goście z flamerami, ale... to nie ma być przecież wierne przeniesienie „jedynki" w „dwójkę".

Postęp to ciągła ewolucja

Nie wiadomo jeszcze niemal nic o kampanii Protossów (choć pojawił się Zeratul, wspomina się też o potężnych artefaktach zostawionych przez tajemniczych Xel'Naga), a zupełnie nic o Zergach (poza tym, że wraca Kerrigan). **Nie podano informacji, kiedy gra będzie miała premierę** (oficjalna wersja brzmi dość typowo: „kiedy zostanie skończona"). Mało co wiadomo też o multi. Ale czy to ważne? Już teraz StarCraft II wygląda niesamowicie, a w dniu premiery będzie jeszcze lepiej. W działaniach Blizzarda jest w końcu metoda i to metoda, która do tej pory przynosiła za każdym razem świetne rezultaty.

Wszystko wskazuje na to, że i tym razem będzie super, a to oznacza jedno – nawet jeśli trzeba jeszcze będzie poczekać wiele miesięcy, jest na co! Bo kiedy Raynor, Zeratul i Kerrigan powrócą, świat znowu oszaleje! **|CDA|**

To niebieskie nie wygląda mi na gumijagody...

Kiedy Raynor, Zeratul i Kerrigan powrócą, świat oszaleje!

Ech, te nowoczesne oddziały świętych Mikołajów...

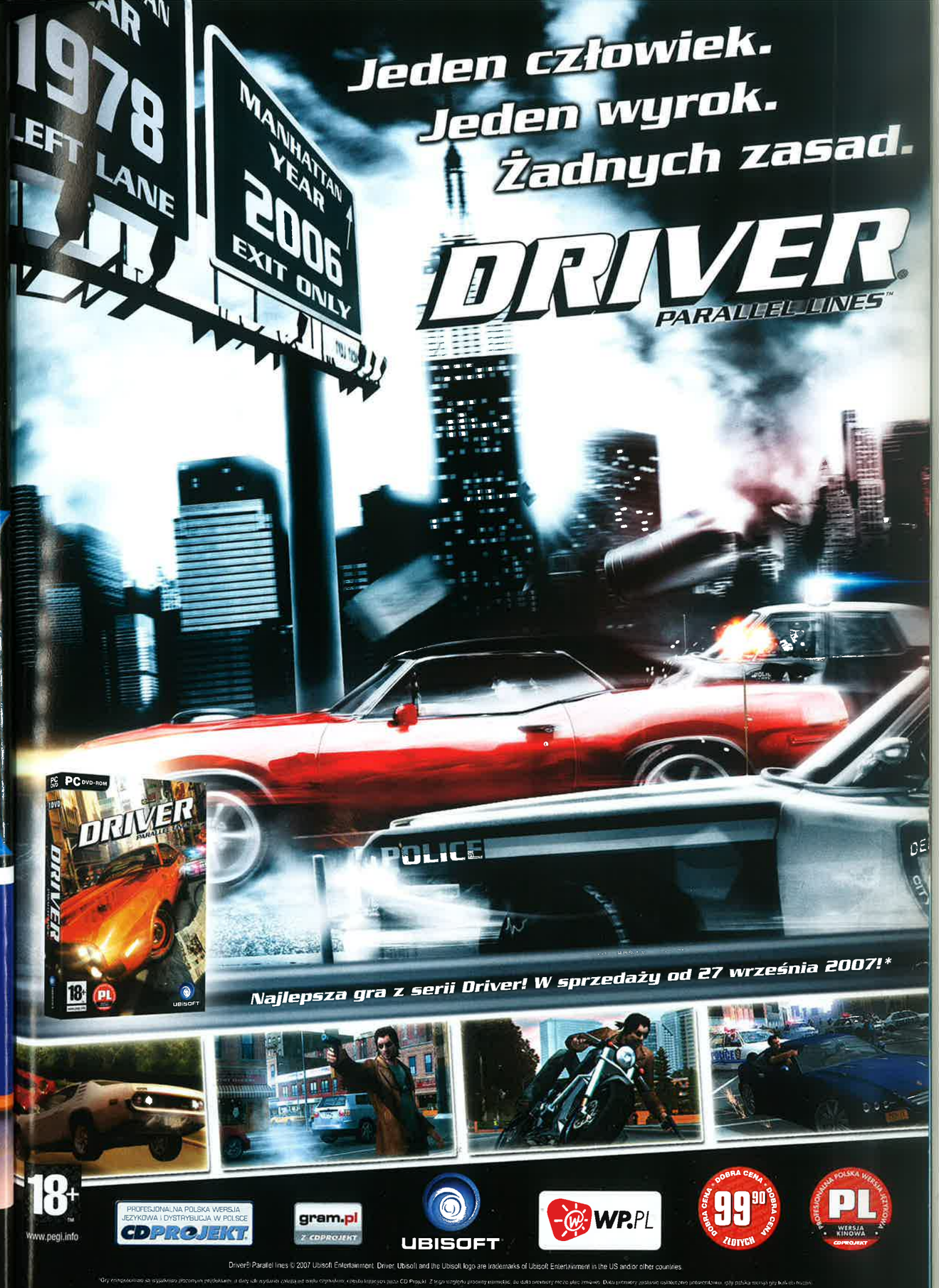
Inne ciekawe pomysły to Command Center mogący zabierać na pokład do 5 SCV, a do tego dający się zamienić w uzbrojoną fortecę (co bardzo dobrze zabezpiecza „zbieraczy" przed atakiem mniejszych sił wroga). Battlecruisery, na których można zamontować dodatkowe uzbrojenie (do wyboru albo przeciw wielu celom słabo opancerzonym, albo pojedynczym mocno opancerzonym). Drop pody z Marines na pokładzie, które

Po co komu farmienie, skoro bossa można było zobaczyć na żywo i bez tego?

Wróćmy jednak do dania głównego. Poziom uczestników był... różny, dlatego zamiast wymieniać zwycięzców pozwolę sobie wspomnieć ciekawszych. Na przykład gościa, który naśladował słynnego raid leadera (50 dkp minus!) na Onyxii. Albo kogoś przebranego za niebiesko-biały kwadrat z bety. Krwawą elfkę tańczącą jedynie w bikini. Moonkina. Ghosta. (Tak, była tylko w bikini.) Gościa tańczącego jak taurenka. Paru krwawych elfów (elfek też, ale i tak żadna nie przebiła tej najbardziej skąpej). Murloków nie liczę, bo było ich – rzucających okrzyk bojowy – najmniej kilku. Ba, był nawet warlock z succubusem, choć muszę przyznać, że kilka świetnie wyglądających przebierańców (no dobra – „przebieranek") można było spotkać poza konkursem – nie wiedzieć czemu woleli (no dobra, wolały) chodzić w strojach po halach, niż zmierzyć się z innymi znacznie gorzej wyglądającymi... Mimo że **nagrodą za pierwsze miejsce był wypasiony notebook**. Ale jak widać, dla większości liczyła się przede wszystkim zabawa, a konkursy były tylko bonusem.

Dzień drugi

W skrócie: interesujące panele, prezentacje, finały rozgrywek, końcówki wyprzedaży w sklepach, jeszcze większe tłumy i... trochę więcej czasu, by pograć.

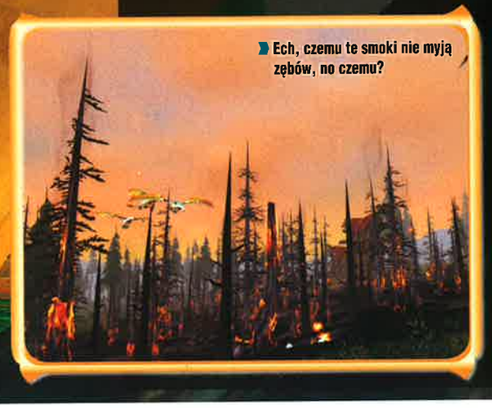


PRODUCENT: BLIZZARD
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
DATA WYDANIA: KIEDY BĘDZIE GOTOWY
WWW.WORLDOFWARCRAFT.COM

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

WoW to najpopularniejsza gra MMO w historii, z ponad dziewięcioma milionami aktywnych kont. Burning Crusade, pierwszy do niej dodatek, dzierży tytuł najszybciej sprzedającej się produkcji na PC – w ciągu pierwszych 24 godzin nabywców znalazły ponad 2 miliony egzemplarzy (do takiego wyniku najlepsze gry na blaszakach zbliżają się dopiero po miesiącu). Nadejście drugiego dodatku było więc pewne, ale pierwsze szczegóły ujawniono dopiero w trakcie BlizzConu. Będzie się działo!

Burning Crusade ustawiło poprzeczkę bardzo wysoko. Zwiększono przecież limit poziomów doświadczenia z 60 do 70, pojawiła się zupełnie nowa kraina – Outlands, dodano talenty i instanty, nową profesję, dwie rasy, latające wierzchowce oraz masę innowacyjnych przedmiotów. Drugi dodatek musiał być więc co najmniej równie rozbudowany. I jest!

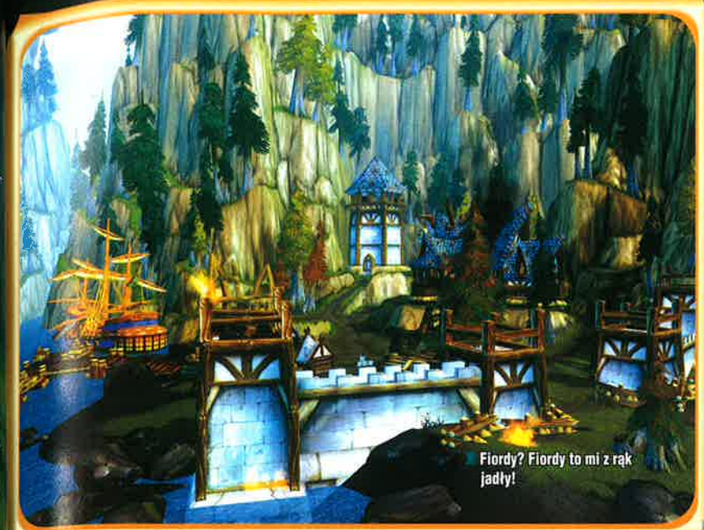

Ech, czemu te smoki nie myją zębów, no czemu?

Mroźne pustkowia

Po wyprawie za Mroczny Portal tym razem nie będziemy się ruszać z Azeroth – **nowe krainy znajdą się na północy** (dodatkowy kontynent zresztą cały czas był na mapach, jakie można było zobaczyć choćby u piratów; i nie tylko on – o południu jednak póki co nadal nic nie wiadomo). Jeśli przypomina się wam w tym momencie dodatek do Warcrafta III – Frozen Throne, to dobrze. Chodzi dokładnie o ten sam kontynent, Northrend. I dokładnie tę samą główną postać – Arthasa, następcę tronu w Lordaeron, byłego paladyna, a obecnie potężnego Lich Kinga. Tak potężnego, że w walce z nim szanse będą miały jedynie najsilniejsze grupy śmiałków, którym uda się osiągnąć 80. poziom doświadczenia i zgromadzić nowe artefakty. Oczywiście wraz z nowym limitem pojawią się niespotykane dotąd talenty i przedmioty, dokładnie tak samo, jak miało to miejsce w dodatku numer jeden. Ale na innej krainie różnice wcale się nie kończą. **Największą zmianą jest bowiem wprowadzenie – zamiast kolejnych ras – zupełnie nowej klasy. I to prestiżowej, pierwszej w WoW.** A zwą ją...

Death Knight, czyli Rycerz Śmierci

W przeciwieństwie do pozostałych klas nie będzie jej można wybrać od razu po zainstalowaniu dodatku. Ba, nie wystarczy nawet zdobycie maksymalnego poziomu doświadczenia! Trzeba będzie wykonać długiego chaina, porównywalnego – zgodnie ze słowami twórców – do tego na płomiennego wierzchowca służącego warlockom. Dopiero wtedy klasa ta stanie przed graczem otworem, ale... no właśnie, wydawać by się mogło, że trudno wymyślić tutaj jakieś satysfakcjonujące rozwiązanie. Dla wielu osób ukończenie całej tej linii questów postacią, która stałaby się Death Knightem, byłoby wielką stratą – w końcu prowadzili ją nierzadko od premiery WoW. Jeśli natomiast grę Rycerzem Śmierci trzeba by zaczynać od początku, takie malutkie rycerzątka byłyby co najwyżej śmieszne, a nie straszne. Mimo to Blizzard znalazł wyjście, i to genialnie proste – otóż **grę klasą prestiżową będzie się rozpoczynało na odpowiednio wysokim poziomie doświadczenia, co najmniej 55.** To nie jedyna zmiana. Zupełnie inny będzie także system rządzący umiejętnościami. Choć Rycerz Śmierci stanie się czwartą klasą mogącą tankować w rajdach, i to dzierżąc wielkie miecze (używanie tarczy nie będzie alternatywą), nie będzie używał ani rage, ani mana. Ich rolę przejmą runy, które będzie można grawerować na broni pomiędzy walkami. Umiejętności będą aktywowały różne typy run i w sumie będzie ich można wyryć sześć, dowolnie wybranych spośród trzech rodzajów (Blood, Frost i Unholy), przy czym wykorzystana runa będzie po pewnym czasie odzyskiwała moc.


Fiordy? Fiordy to mi z rąk jadły!

Death Knight będzie tankował – z wielkimi mieczami w łapach!

Z innych ciekawych informacji o tej klasie warto jeszcze wspomnieć o **możliwości przywoływania nieumarłych**, którzy będą ją wspomagali w walce. Pytanie tylko, czy to wystarczy, by miała szansę w walce z warlockiem – cóż, na to nawet twórcy nie dali jednoznacznej odpowiedzi (w każdym razie ma to być klasa równie użyteczna co inne, mające pozostać w pełni przydatne tak w drużynach, jak i rajdach).

Nowa profesja, tańce i fryzury

Bardzo ciekawie zapowiada się nowa profesja – Inscription. Umożliwi ona nie tylko tworzenie zupełnie nieznanych zwojów, ale także – uwaga – modyfikację zaklęć i umiejętności, które mają inne postacie! Ani dokładne mechanizmy, ani przykłady tychże nie zostały ujawnione, ale dano do zrozumienia, że zwiększenie mocy fireballa czy dodanie mu dodatkowych „zdolności", np. zapalania przeciwnika, by go nieco przy-DoT-ować, jest właśnie tym, czym ma się Inscription zajmować.

Informacją adresowaną w szczególności do osób, które są już nieco własnymi bohaterami zmęczone, jest to, że pojawi się możliwość zmiany fryzury (na chirurga plastycznego jednak, by poprawić sobie twarz, trzeba będzie jeszcze poczekać). A także nowe tańce, dzięki czemu imprezy w stolicach już nigdy nie będą takie jak przedtem. Także tej nowej, bo przecież nowy kontynent też musi jakieś centrum posiadać.

Nowe krainy i stolica

Podobnie jak w Outlands, tak i w Northrend stolica znajdzie się niemal dokładnie pośrodku kontynentu, co ma zapewnić bardzo dobry do niej dostęp. Co ciekawe, miasto to, a przynajmniej jego... hm... niech będzie, że mury, widział już niemal każdy gracz – będzie nią Dalaran. Dotychczas ukryte za potężną magiczną barierą zostanie przeniesione na północ i stanie się nowym domem dla śmiałków. Innym pomysłem jest **wprowadzenie dwóch lokacji startowych.** To efekt doświadczeń z Burning Crusade, w którym tuż po premierze pierwsza kraina była po prostu przeludniona. Udostępnienie dwóch miejsc dla początkujących (czytaj: postaci na 70. poziomie) ma ten problem, jeśli nie wyeliminować, to przynajmniej mocno złagodzić.

PvP i budynki

Co w niej takiego szczególnego? Otóż będzie przygotowana specjalnie do PvP, w której nawet na serwerach PvE każdy będzie mógł atakować każdego. Ale nie to jest najważniejsze. Otóż w przeciwieństwie do Battlegroundów **wszyscy na danym serwerze będą trafiali dokładnie do tej samej krainy**, a nie jej kolejnej kopii. Do tego jej stan nie będzie się co kilkanaście minut resetował. Zatem jeśli jedna strona uzyska przewagę, będzie ją utrzymywała aż do momentu, gdy druga sobie z tym nie poradzi (nie można wprawdzie wykluczyć jakichś resetów co parę dni, tak jak w instantach, ale póki co takich informacji brak). Do tego dochodzi jeszcze jedna nowość – **możliwość niszczenia budynków**

Nowe insty będą straszyć nie tylko w środku.

Że prezentacje były świetnie przygotowane i ciekawe, to oczywiste. Co jednak równie ważne, pod koniec każdej (oczywiście spośród tych, w których dane mi było wziąć udział) przewidziano czas na pytania od publiczności. Pierwsze wrażenie – goście z Blizzarda mają wizję. Niezależnie od tego, czy odpowiadali na pytania dotyczące obecnej sytuacji shadow priestów (przegięci), moonkinów (gdzie ten sprzęt?), wojowników (prot to dupa) czy nowości w StarCrafcie II tudzież WoW – nie było mowy o tym, że jakiś fanboy ich zagnie. Dokładnie wiedzieli, co mówią i co ważniejsze, potrafili nie tylko bronić własnych racji, ale także przyznać, że coś zrobili źle i powoli starają się to naprawić. No ale w końcu dziewięć milionów osób, które co miesiąc płaci za możliwość grania w WoW, najlepiej świadczy o tym, że podejście mają najlepsze z istniejących.

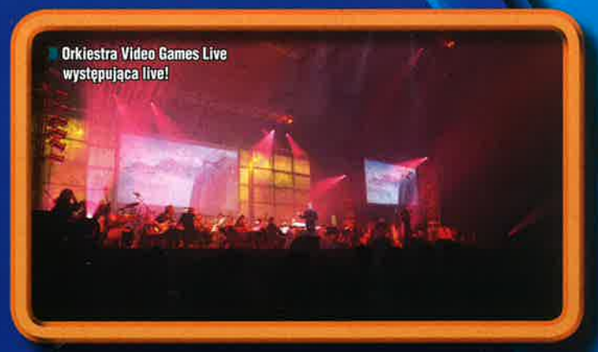
Jeden z finalistów konkursu na najlepsze przebranie, na szczęście nie wezwał wsparcia.

L70ETC!

Ostatnią atrakcją drugiego BlizzConu był koncert. Świetny! Jako pierwsi wystąpili Level 70 Elite Tauren Chieftain, czyli heavymetalowy, hordowy zespół blizzardowy. Dali czadu! Fakt, że słowa ich utworów są dość hermetyczne, ale w końcu była to impreza dla fanów, prawda? A potem było jeszcze lepiej – jako główne danie wystąpiła orkiestra Video Games Live z towarzyszeniem Jaya Mohra, która pokazała, jak brzmią utwory znane z gier wykonywane na żywo.

Okrzyki 'For the Horde!' i ryk zwolenników Alliance były ogłuszające!

Połączenie muzyki orkiestrowej i filmów z gier oraz trailerów było świetne, choć... niestety hala, w której to wszystko miało miejsce, zbyt dobra akustycznie nie była. Na szczęście atmosfera w pełni to wynagradzała. Okrzyki 'For the Horde!' i ryk zwolenników Alliance to było to! Tak samo jak świecące podczas bisów konsole i komórki robiące za zamienniki zapalniczek (w końcu był to zjazd dla fanów gier). Atmosfery się zresztą opisać po prostu nie da – była niesamowita! Nawet walka między Hordą a Przymierzem na głośność okrzyków nie była bitwą na noże – w końcu i jedni, i drudzy żyją w tym samym świecie i przybyli na BlizzCon w tym samym celu – by spotkać się na żywo z twórcami i innymi graczami, wcześniej przebywając niejednokrotnie tysiące kilometrów. Nie byłem przecież jedynym gościem z Europy, a z Korei jest równie daleko...


Orkiestra Video Games Live występująca live!

Do zobaczenia za...

Następna taka impreza już za... właśnie, nie bardzo wiadomo, kiedy. Ani gdzie. Pierwszy BlizzCon odbył się w USA, drugi też, Korea miała jeszcze większą imprezę... Cóż, sami twórcy przyznali, że kiedyś coś takiego na naszym kontynencie zrobią. Ba, chcieliby

za pomocą machin oblężniczych! To się dopiero będzie działo! Oczywiście jeśli wszystkie te plany wypalą, ale skoro plotki o machinach oblężniczych pojawiały się od dobrych kilku lat, a teraz uzyskaliśmy wreszcie potwierdzenie, że będą (wraz z informacją kiedy), w końcu się chyba porządnego PvP na świeżym powietrzu doczekamy. Zmienią się także Areny (mają się pojawić turnieje z predefiniowanymi postaciami) i Battlegroundy (będzie przynajmniej jeden nowy), dojdą też nowe przedmioty, ale to już w zasadzie rzeczy oczywiste.

Latanie, balansowanie i levelowanie

Na BlizzConie można też było usłyszeć o balansie postaci, latających wierzchowcach i prowadzeniu kolejnych postaci. Najważniejsze informacje to te, że prot warriorzy będą robili większy damage, shadow prieści i warlockowie będą dalej nerfieni, rogale mają robić największy DPS na pojedynczym celu, a magowie w przypadku AoE. Druidzi dostaną więcej sprzętu dla Moonkina, hunterzy nowe umiejętności wspomagające. Twórcy rozważają też możliwość przyspieszenia levelowania kolejnych postaci w ramach jednego konta. Póki co nie wiadomo, czy będzie to rozwiązane poprzez zwiększenie liczby otrzymywanych XP-ków, czy też podobnie jak w przypadku Death Knighta – jakieś ułatwienie jednak pojawi się niemal na 100%. Tak samo zresztą jak latające wierzchowce, które jednak

Smok tu, smok tam, a ja smoka w domu mam. Tra, la, la.

Twórcy rozważają szybsze levelowanie nowych postaci.

działać będą tylko na północy, a i to nie od razu (ponoć nie trzeba będzie jednak kupować nowych, o ile oczywiście ktoś już coś latającego ma).

Kiedy, ach, kiedy?

W przypadku większości gier można byłoby spokojnie przyjąć, że premiera dodatku będzie miała miejsce w okolicach świąt – bo przegapienie tego terminu oznacza bardzo poważne straty. Ale z World of Warcraft jest inaczej, co zresztą bardzo dobrze pokazała premiera Burning Crusade. Choć dodatek ten ukazał się dopiero po nowym roku i tak sprzedał się jak świeże bułeczki! Dlatego też w przypadku Wrath of the Lich King najbezpieczniej jest przyjąć, że **pojawi się gdzieś w okolicach właśnie nowego roku**, przy czym raczej później niż wcześniej.

W końcu Blizzard standardowo już określa datę premiery jako „kiedy będzie gotowy", tutaj więc nie należy oczekiwać niczego innego. Zresztą lepiej chyba, by rozszerzenie ukazało się później, ale bez błędów (przynajmniej tych najbardziej upierdliwych), niż przez pierwszych parę dni miałoby być po prostu niegrywalne, prawda? |CDA|

Piwa, piwa, piwa dajcie, a... (temu panu już wystarczy, nawet podpisów nie potrafi skleić!).

This is Spa... Warcraft!!!

Informacja jak najbardziej oficjalna i w dodatku za produkcję wcale nie będzie odpowiadał Uwe! Blizzard znalazł wspólny język z Legendary Pictures, czyli ludźmi odpowiedzialnymi za film „300". I będzie to wielka epicka opowieść z budżetem przekraczającym 100 milionów dolarów!

Data premiery została ustalona na 2009. Reżyser ani tym bardziej aktorzy (będzie to film z żywymi postaciami, nie animowany) nie są jeszcze znani. Fabuła zostanie osadzona około rok przed początkiem World of Warcraft, a jej główną postacią będzie ktoś nowy, choć oczywiście pojawią się także bohaterowie wszystkim fanom Warcrafta znani. Co jednak bardzo istotne, będzie to przede wszystkim świetny wojenny film fantasy, który „zbiegiem okoliczności" osadzony będzie w świecie gry komputerowej.

Na koniec spotkania pokazano jeden rysunek koncepcyjny. Wielkie Drzewo Świata, Teldrassil. Czy będzie jedną z głównych lokacji? Czy zobaczymy wielką bitwę na Górze Hyjal? Tego dowiemy się dopiero za jakiś czas, ale... „300" było super i skoro tacy ludzie biorą się za ten film, trudno wątpić, że może się stać równie dużym przebojem co LotR!

Europa też powinna się niedługo doczekać podobnej imprezy.

jak najszybciej, ale... problemem są odległości i czas – choć swoje tytuły wydają zawsze dopiero wtedy, gdy „są gotowe", przygotowanie takiej imprezy wymaga sporego zachodu i czasu, który można poświęcić na pracę. Mimo to Europa też powinna się czegoś takiego doczekać, i to być może całkiem niedługo.

Okazje będą. W Korei pokazano Protossów ze StarCrafta II, w USA – ludzi, zostali zatem Zergowie. Nie mówiąc o tym, że na karcie z kostiumem murlocka (po nim właśnie można poznać, czy „właściciel" danej postaci był na ostatnim BlizzConie) znajduje się również drugi kod, upoważniający do wzięcia udziału w beta-testach jeszcze nieujawnionego tytułu...

Ale to już pieśń przyszłości. Póki co cieszę się z tego, że mogłem wziąć udział w tym wielkim święcie fanów Blizzarda i... no właśnie, wypada zacząć odpowiednio planować urlopy, by na następne takie święto też się załapać. Bo dla fana WoW czy StarCrafta niczego lepszego po prostu nie ma!

Mrorllgrrlgrralg! |CDA|

Siły porządkowe w... no dobra, to tylko przebierańcy, nawet judgementów nie mieli.

wirtus.pl dla graczy

Tel.: 0-22 517 78 50 Pon - Pt: 9.30 - 17.30, e-mail: biuro@wirtus.pl
Adres: Wirtus.pl, Al. Stanów Zjednoczonych 51 lok 115, 04-026 Warszawa

INFORMACJE O WYSYŁCE
Termin dostawy do 3 dni roboczych
Koszty przesyłki pocztowej 10 zł
Przesyłka kurierska (do 48 h) 18.50 zł
Fachowa obsługa
Maksymalne zabezpieczenie zawartości paczki dzięki profesjonalnemu opakowaniu.

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ NAJBARDZIEJ OCZEKIWANĄ GRĘ RPG 2007 ROKU

WIEDŹMIN®

GRA KOMPUTEROWA

W SUPER CENIE 79 ZŁ PLUS GRATIS WIEDŹMIŃSKA „SMYCZ"

W pudełku z grą Wiedźmin znajdziesz:
• DVD z grą Wiedźmin • Dysk bonusowy z materiałami Video, oraz innymi materiałami kolekcjonerskimi (tapety, arty itp.) • Soundtrack z gry Wiedźmin • Instrukcja do gry • Poradnik Gracza • Opowiadanie Andrzeja Sapkowskiego • Mapa świata gry oraz mapa Wizimy

Każde zamówienie na grę Wiedźmin złożone w naszym sklepie przed 26.10.2007 premiowane będzie „smyczą" z logiem gry Wiedźmin.

Dodatkowo wśród osób które zamówią grę Wiedźmin przed premiera rozlosujemy 50 kolekcjonerskich KUFLI z logiem gry Wiedźmin.

PREMIERA GRY 26 PAŹDZIERNIK 2007

Zapraszamy do składania zamówień telefonicznych **022 517 78 50** oraz na naszej stronie internetowej **www.wirtus.pl**

ZAPRASZAMY SKLEPY Z GRAMI KOMPUTEROWYMI DO WSPÓŁPRACY HURTOWEJ

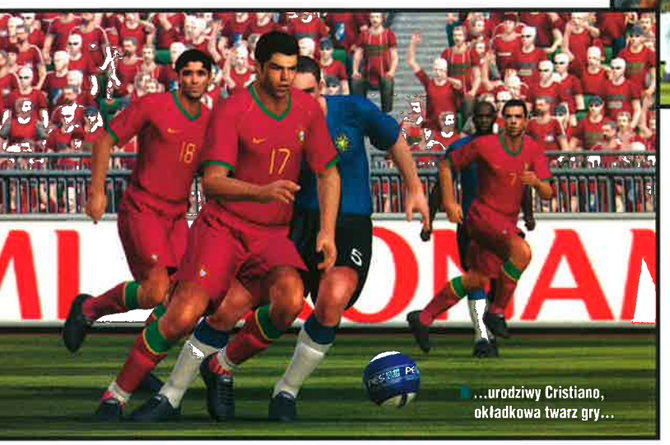
- PRODUCENT: KONAMI
- DATA PREMIERY: PAŹDZIERNIK
- HTTP://UK.GAMES.KONAMI-EUROPE.COM/
- GATUNEK: SPORTOWA
- MULTIPLAYER: TAK

QN'IK | WRESZCIE, WRESZCIE, WRESZCIE!

PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™

Ojojoj, co tu się działo! PES 2008 to jedna z najbardziej oczekiwanych w redakcji gier – a wszystkie zrządzenia losu chciały nam przeszkodzić w zabawie betą...

Trzech chłopców: śliczny Ronaldinho...


...urodziwy Cristiano, okładkowa twarz gry...

Pomińmy szczegóły – powiem tylko tyle, że PES był wysyłany do redakcji kilkakrotnie, a każda kolejna płyta z różnych przyczyn działać nie chciała. Aż wreszcie się udało!

Szlifowanie rubinu

Bez zbędnego wertowania już na oko obszerniejszej listy opcji wskoczyliśmy od razu z Cormakiem do Exhibition. Wybór drużyn identyczny jak poprzednio, zmiany ustawień – opcje te same, zmodyfikowano tylko lekko kolorystykę. Sam początek meczu, pierwszy gwizdek, pierwsze dwa podania... Zaraz – czy my gramy rzeczywiście w nowy tytuł? Może jednak przez pomyłkę wsadziliśmy do napędu starą płytę, a problemy kolorystyczne to tylko błędy telewizora? No nie – **Konami przy tworzeniu PES-a 2008 postawiło na starą i mądrą maksymę: po co zmieniać coś, co już jest prawie idealne?**

...i boski Kaka. Wszyscy w najnowszym PES-ie!

O, taki stadion wybudujemy sobie na Euro... 2028.

PES-owi wyjadacze jednak wiedzą, że nie do końca tak jest, a poprzedniczka miała kilka irytujących wad. Jeśli liczysz na mądrzejsze i bardziej aktywne zachowanie obrony czy podania, które zawsze idą tam, gdzie byś chciał, muszę niestety ostudzić twój zapał – wersja beta prezentowała się pod tym względem tak samo jak poprzedniczka. Z ciekawostek: komputer, gdy wykonuje różne zagrania, znów w 100% (a przynajmniej ja nie natrafiłem na inne) podaje zawsze w ten sam sposób, w to samo miejsce. Dość już jednak o tym, co pozostało bez zmian.

Po co zmieniać coś, co już jest prawie idealne?

Szybko, szybciej

Modyfikacje, choć nieznaczne, są jednak widoczne. Pierwsze, co się rzuca w oczy podczas meczu, to jego dynamika – **po lekko ślamazarnej „szóstce" PES znów jest szybki i szalony**, choć oczywiście taktyka i odpowiednie ustawienie drużyny to wciąż klucz do sukcesu. Zmieniło się trochę przyjmowanie piłki – teraz zawodnicy przechwytują ją w pełnym biegu, jednocześnie wypuszczając ją sobie jeszcze dalej niż poprzednio. Trochę zmieniono także system podań – teraz standardowe są prawie zawsze „na dobieg", zaś te „na dobieg" stały się w większości podaniami „na wolne pole". Szybko można się do tego przyzwyczaić i polubić...

Tak zresztą jak wszystko inne w grze. Te subtelne zmiany wyszły, zdaje się, najlepszej kopanej świata na dobre – a takie wrażenie odnoszę po kilkugodzinnych bojach na PS2.

Zabawa jest przednia jak zwykle i **mimo niewielkich różnic w stosunku do poprzedniczki, na pewno wydam kasę na kupno edycji z 2008 roku.** Tym bardziej że wspomniane obszerniejsze menu główne też oferuje sporo nowego.

Z dużą radością przywitałem tryb World Tour, polegający na wykonywaniu misji – wygrać mecz dwiema bramkami, wygrać bez spalonego itp., itd. Kolejna niewielka przewaga serii FIFA została tym samym zniwelowana. Co prawda, w PES-ie nie ma prawdziwych, historycznych wydarzeń pozwalających na zmienianie historii, brak również starych zawodników – ale przewaga grywalności samego meczu jest tak ogromna, że rekompensuje wszystkie inne niedogodności.

PES a sprawa polska

Niestety największa wada serii – mała liczba lig i brak licencji na wiele znanych zespołów – wciąż pozostaje aktualna. A już najbardziej dziwiła mnie pozycja Polski w wersji beta. Pomijam już nieaktualny skład – ale nasza reprezentacja według Konami to jakaś zbieranina piłkarzy z podwórka – przynajmniej tak się prezentujemy na tle innych, zdawałoby się, równorzędnych ekip. Ja rozumiem, że nie jesteśmy potęgą (a bez Beenhakkera w ogóle nie istniejemy), ale jednak w rankingu FIFA stoimy od dawna w okolicach 20. pozycji. Mogłoby to mieć również odzwierciedlenie na ekranie.

Grafika w wersji na PS2 jest w 100% identyczna jak poprzednio, ale na PC jest już w pełni next-genowo, o czym mogliśmy się przekonać na Games Convention. Gra naprawdę wygląda tak, jak na screenach! Lepiej jest też z dźwiękiem – komentarz zmieniono, dodając przy okazji masę kwestii, zaś muzyka nie składa się już z jakichś dziwacznych nu-jazzowych kawałków brzmiących jak MIDI.

To wszystko jednak szczegóły. Najważniejsze, że **PES wraca po roku w jeszcze lepszej formie niż dotychczas.** Jako fan nie jestem może obiektywny, ale nie widzę najmniejszych szans – przynajmniej wśród redakcyjnych graczy – by FIFA choć na kilka minut nas od niego odciągnęła. |CDA|

POCZUJ MOC NIELEGALNYCH WYŚCIGÓW ULICZNYCH!

Ulice Los Angeles. Miejsce narodzin nielegalnych wyścigów. To tutaj legendami nocy są kierowcy najszybszych i najefektowniejszych samochodów. Konkurencja jest ogromna. Modyfikuj fury, podejmuj wyzwania i zwyciężaj! Pnij się do góry w hierarchii podziemia i zostań nowym królem L.A.!

Tuning całego samochodu:

Tuning wizualny i mechaniczny - osiągi fury podkreśl jej agresywnym wyglądem

Klimat nocnego Los Angeles:

Trasy, po których będziesz się ścigał są wiernie odwzorowanymi miejscówami LA

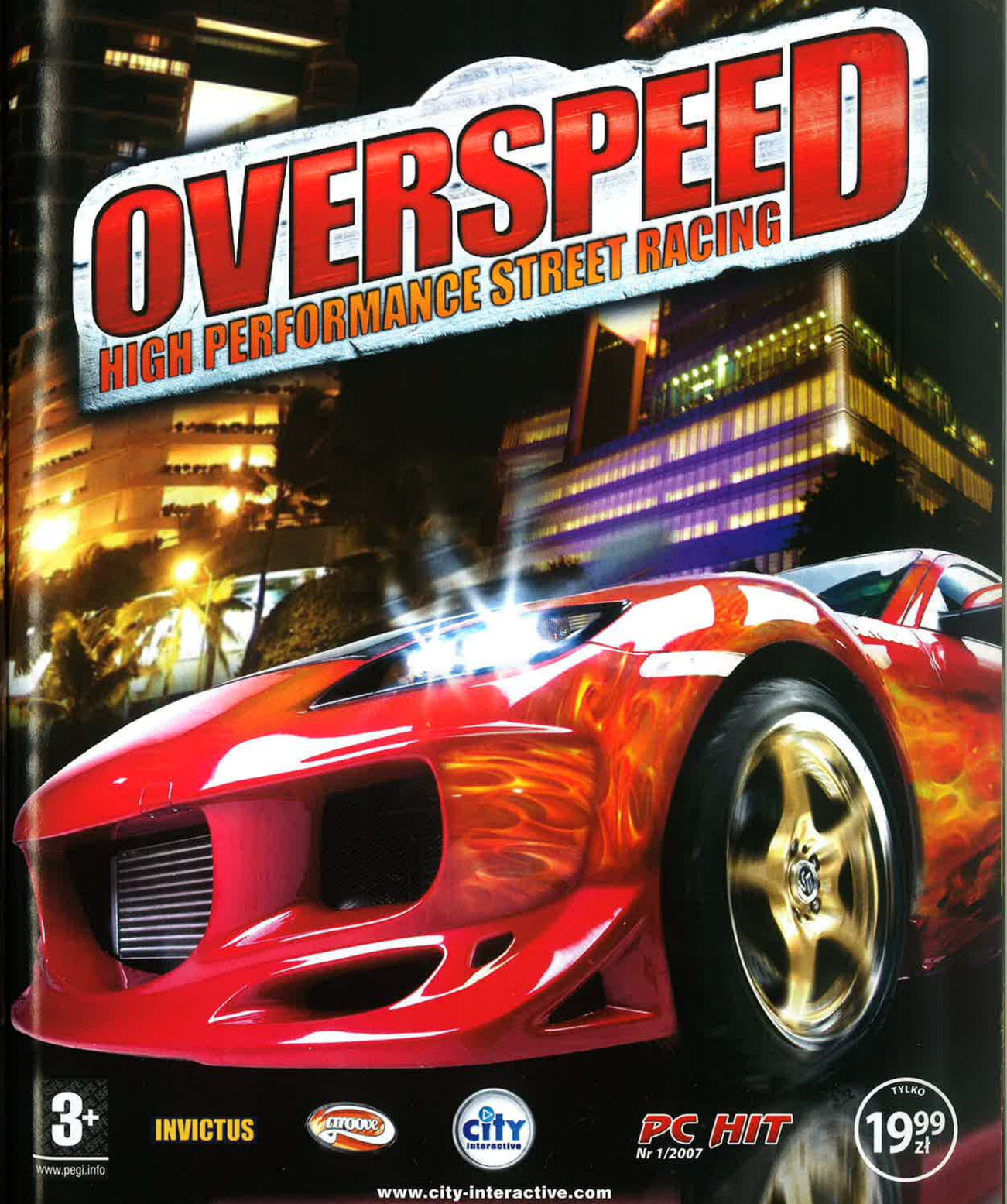
Różne tryby rozgrywki:

Rozbudowany tryb kariery dla pojedynczego gracza oraz tryb multi do 8 graczy

© 2006 Groove Media Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Groove Games™ i logo Groove są znakami handlowymi firmy Groove Media Inc. Gra wydana przez City Interactive S.A. Overspeed jest znakiem handlowym firmy City Interactive S.A. Gra wyprodukowana przez Octagon Entertainment, Inc. Octagon Entertainment™ oraz logo Octagon Entertainment są znakami handlowymi firmy Octagon Entertainment Inc. Stworzona przez Invictus Games Ltd. Logo Invictus jest znakiem handlowym firmy Invictus Games Ltd. Gra używa Open Dynamics Engine, prawa autorskie © 2001-2004 Russell L. Smith. Gra używa systemu dźwiękowego FMOD Sound System, © 1994-2006 Firelight Technologies Pty, Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe są własnością prawowitych właścicieli.

OVERSPEED

HIGH PERFORMANCE STREET RACING



3+

www.pegi.info

INVICTUS

groove

city interactive

PC HIT Nr 1/2007

TYLKO 19,99 zł

www.city-interactive.com

PRODUCENT: SPORTS INTERACTIVE
DATA PREMIERY: KONIEC 2007
HTTP://FM08.FOOTBALLMANAGER.NET

GATUNEK: MENEDŻER
MULTIPLAYER: TAK

CORMAC | A JEDNAK MOŻE BYĆ JESZCZE LEPIEJ!

FOOTBALL MANAGER 2008

Nowa odsłona FIFA i nowy menedżer piłkarski od Sports Interactive – ostatnia dekada (a nawet więcej niż dekada) pokazała, że te dwa wydarzenia można dopisać obok śmierci i podatków do listy rzeczy absolutnie pewnych.

Z informacji prasowej, którą rozesłało Sports Interactive w temacie nowego FM, **wywnioskować można było, że wersja oznaczona jako 2008 będzie wnosiła do serii o wiele więcej niż poprzednia.** Po dłuższej chwili spędzonej z betą zmuszony byłem jednak nieco swój entuzjazm pohamować. Zobaczmy więc, co twórcy gry obiecali i jak beta wypadła w konfrontacji z ficzerami.

Za rączkę przez FM

Zaraz po uruchomieniu gry rzuca się w oczy usprawniony interfejs. Skórka jest bardziej estetyczna, menusy bardziej czytelne i intuicyjne, na żółtodziobów czeka zaś nowy system podpowiedzi i ułatwień (choćby kreator dodawania nowego gracza czy wyskakujące dymki w stylu „Chciałbyś zaoferować temu piłkarzowi kontrakt? Jeśli tak..."). Autorzy gry obiecują, że będzie to najprzyjaźniejszy menedżer w ich karierze.

Zarządzanie drużyną usprawniać ma nowy system notatek (ten w becie jeszcze nie działał jak należy), a także obszerniejsze niż poprzednio raporty trenerów. Gracz będzie też dostawał **więcej informacji na temat nastawienia zarządu i kibiców** do jego osoby oraz osiągnięć. Opinie dotyczyć będą nie tylko postępów czysto sportowych, ale także – po wybraniu odpowiedniej opcji – prowadzonej przez gracza polityki finansowej oraz transferowej. A skoro już przy tej ostatniej jesteśmy – **wprowadzono nowe menu (Centrum transferowe) zestawiające wszystkie oferty transferów** definitywnych oraz wypożyczeń (zarówno napływających do klubu, jak i składanych przez gracza), co znacznie ułatwi ich porównywanie i podejmowanie decyzji. Trafiają tam również oferty pracy składane szkoleniowcom.

Ponieważ Sports Interactive postawiło sobie za cel jak najwierniejsze odwzorowanie zmian zachodzących we współczesnej piłce nożnej, **poprawki nie ominęły również klubowych finansów.** Otrzymamy zatem więcej informacji na temat wpływów (np. z biletów) i wydatków, ulepszone umowy sponsorskie, a także – nareszcie! – możliwość przenoszenia środków pomiędzy budżetem transferowym i płacowym, co zwiększy pole manewru przy budowaniu składu. Dokonano także przeglądu i uaktualnienia wyróżnień przyznawanych piłkarzom po sezonie (pojawi się np. Europejski Złoty But oraz „najlepsza jedenastka", pokazująca growy dream-team wszech czasów obejmujący wszystkie drużyny i narodowości).

Lepsze Orły

Kolejną pozycją na liście zmian jest **ulepszone prowadzenie drużyn narodowych** (dotychczas ta sfera działalności – w teorii przecież arcyinteresująca – odstawała nieco od reszty gry). Zawodnicy będą więc mogli np. skończyć karierę reprezentacyjną; pojawił się też scouting na potrzeby kadry. Morale piłkarzy rozdzielone zostało na klubowe i reprezentacyjne, co jest słusznym rozwiązaniem. Swoją drogą, karierę selekcjonera można rozpocząć zaraz po odpaleniu nowej gry (bez konieczności uciekania się do pewnego triku z poprzednich jej edycji) – wystarczy wybrać zamiast klubu reprezentację. W becie jednak wybór drużyn narodowych ograniczony jest do kilkunastu futbolowych potęg.

Poszerzono nieco zakres interakcji z mediami, które mają być bardziej aktywne. Można teraz m.in. wypowiedzieć się na temat piłkarza, który wytypowany został w raporcie przedmeczowym jako filar drużyny przeciwnika. W ramach zwiększania oddziaływania z otoczeniem zarząd klubu będzie mógł organizować dla fanów dni otwarte, które w perspektywie poprawić mogą frekwencję na meczach. Również piłkarze nieco się ożywili – Rooneyowi np. nie spodobał się mój młody wiek, czemu dał wyraz w wywiadzie dla gazety. Chłopak nie wiedział, że gram w menedżery SI od 13 lat, w związku z czym zarzut braku doświadczenia jest chybiony. ;)

Nowinki w meczu... miały być

Istotne zmiany zapowiedziane zostały w najważniejszym aspekcie gry – meczu. **Twórcy chwalą się znacząco poprawionym silnikiem** (ponownie powstał przy współpracy byłej gwiazdy Irlandii Raya Houghtona i przy użyciu różnych narzędzi używanych przez prawdziwych menedżerów do prowadzenia symulacji). Podobno będzie można nawet dopasować przed sezonem wymiary boiska do stylu gry zespołu. **Dzień meczu wygląda nieco inaczej niż dotychczas** – celem zmian było podkreślenie jego atmosfery i emocji z nim związanych. Wszystkie wydarzenia tego dnia (zapowiedzi, rozmowy z dziennikarzami, odprawy, mecz, przerwa, analiza pomeczowa obejmująca również krótki komentarz na temat piłkarzy, którzy wyróżnili się in plus lub in minus) są teraz jednym płynnym ciągiem. W teorii.

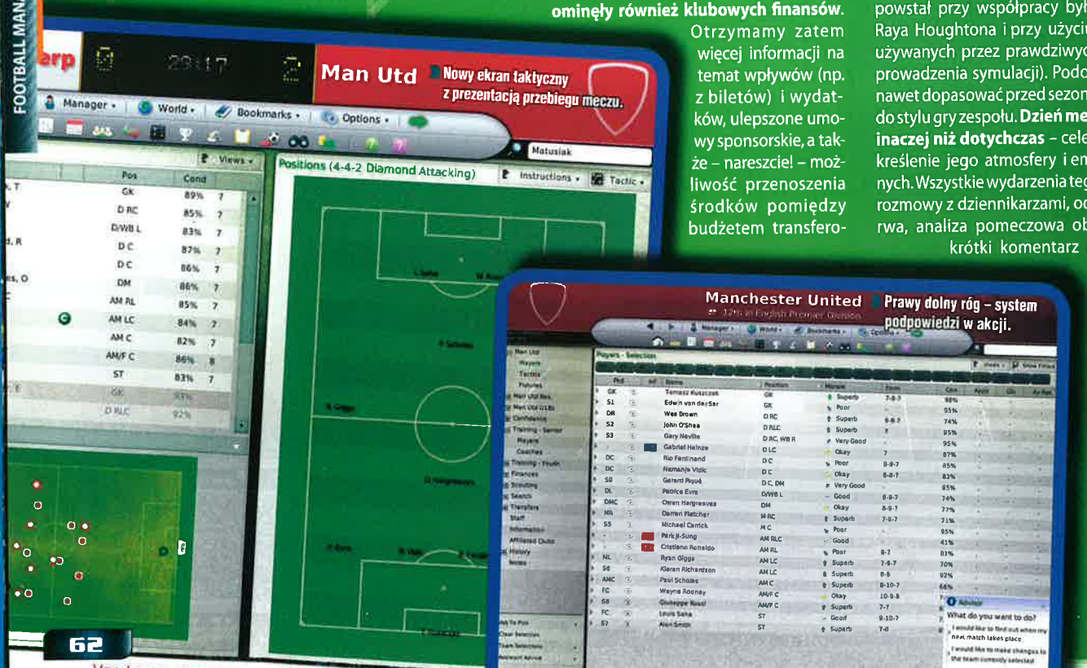
W informacjach prasowych wszystko wyglądało ekscytująco, jednak w becie wciąż mogłem spauzować mecz, choć miało nie być już takiej możliwości (podczas dokonywania zmian i korekcji taktyki boiskowe wydarzenia miały toczyć się dalej). Mogłem jednak wejść do ekranu taktyki bez pauzowania – wtedy miałem możliwość oglądać poczynania piłkarzy na malutkim boisku. Tylko po co się stresować i rozpraszać, skoro pauza wciąż działa? Mam nadzieję, że ostatecznie twórcy zdecydują się na spełnienie wcześniejszych obietnic, ponieważ konieczność podejmowania decyzji „na gorąco" zdecydowanie podniosłaby realizm i zwiększyłaby frajdę z gry.

Kick off na Gwiazdkę

Na koniec zostawiłem swoistą ciekawostkę. Otóż **na kartach zawodników wygenerowanych przez komputer również pojawiać się mają facjaty.** Odpowiadać ma za to technologia FaceGen, a to, że będzie można młodemu piłkarzowi spojrzeć w oczy, a także obserwować, jak dorasta („fotka" będzie się zmieniać), nada każdemu z podopiecznych indywidualnego rysu. Bardzo byłem ciekaw tej nowości, jednak nie udało mi się zobaczyć jej w akcji – w becie nie było jeszcze ani generowanych twarzy, ani fotografii.

Na etapie obecnej bety jest to „tylko" kolejny Football Manager.

Listę „ficzerów" kończą obietnice zwiększenia szybkości działania (np. skrócenie czasu sejwowania). Cóż, szczerze mówiąc nie zaobserwowałem tego w praktyce. Uaktualnienie składów (ponad 5 tys. grywalnych drużyn z ponad 50 krajów) jest tak oczywiste, że wspominam o tym jedynie z obowiązku. Niestety, aby zobaczyć te wszystkie zmiany na własne oczy, trzeba będzie jeszcze poczekać, ponieważ premierę zapowiedziano na Gwiazdkę. Beta, którą miałem w rękach, była dość wczesna (co rzucało się w oczy), mam więc nadzieję, że finalny produkt będzie dorastał do szumnych zapowiedzi poczynionych przez Sports Interactive. Na tym etapie jest to „tylko" kolejny Football Manager – jeszcze większy, lecz nadal bardzo (a może nawet bardziej) przystępny i wciągający jak diabli. |CDA|



COMBAT MISSION
SHOCK FORCE
TAKTYKA - AKCJA
WOJNA - ZWYCIĘSTWO
Konflikt zbrojny w Syrii w roku 2007.
Jako dowódca Stryker Brigade Combat Team,
masz bardzo proste zadanie...
przetrwać i zwyciężyć
NAJLEPSZA SERIA WOJENNA - COMBAT MISSION WKRACZA W XXI WIEK.
12+
DWIE WERSJE JĘZYKOWE DO WYBORU
PC CD
99,90 zł
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
CENEGA
paradox INTERACTIVE
© 2007 Battlefront.com, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydane na licencji Paradox Interactive.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Combat Mission: Shock Force jest marką Battlefront.com, Inc.

Nasza wojna zaczyna się tutaj.
Piekło pod nami nas rozdzieli.
W tym chaosie każdy z nas dokonuje wyboru.
Dzwonnica kościelnej wieży?
Dach wartowni?
A może środek obozu wroga?
Decydujemy o własnym losie.
Liczy się pierwszy krok.

www.polska.ea.com/moh

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, logo EA i Medal of Honor Airborne są znakami towarowymi bądź zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Medal of Honor jest znakiem towarowym i/lub zarejestrowanym znakiem towarowym Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach dla gier komputerowych i gier video. Wszelkie prawa zastrzeżone. Loga „PlayStation", „PLAYSTATION" i rodziny produktów „PS" są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Sony Computer Entertainment Inc. Loga Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft. Pozostałe znaki towarowe są własnością ich odpowiednich właścicieli.

GRA W POLSKIEJ WERSJI PL GRA W POLSKIEJ WERSJI

Gra w polskiej wersji językowej na PC DVD

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

BOHATEROWIE SPADAJĄ Z NIEBA.

16+ www.pegi.info

PC DVD ROM

EA mobile

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3
Już wkrótce

Przy pomocy długiej tyczki, na której wisi księżyc, pan Henio, informatyk z Łodzi, podziwia efekty światła i cienia nowego silnika graficznego.

Hej! Ale zadyma – jak nie urlopy, to wyjazdy na targi – trudno było zebrać ekipę w jednym miejscu i czasie, aby się uczciwie do GW w tym miesiącu dopisali. Zatem jest, jak jest. Z grami podobnie – 13 recenzji nie powala, ale bywało gorzej. Tym bardziej że wśród tej trzynastki jest kilka głośnych tytułów. Fakt, że niektóre dostały od nas po krzyżu, ale o to już czepiajcie się producentów. :)

Air Battles
Sky Defender

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: tysiąca innych podniebnych strzelanek
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena: 4
Strona w CDA: 098

Od elda: Brzydkie toto i w dodatku nudne. Nic dziwnego, skoro gra jest typową niskobudżetówką.

Smuggler: Prawie jak Eld. :)
Mac Abra: A skąd, przecież nie kłnie... Ale tak serio – jeśli już masz chęć na taką grę, zajrzyj do poprzedniego CDA i weź latadełko z Pearl Harbor w tytule – deklasuje Air Battles pod każdym względem.
Czarny Iwan: Zaraz, zaraz... Eld latadełko?!
gem: Pszczółka czy truteń?
Qn`ik: To od trucia?
Al: To ja już może nic nie powiem...

Aura 2: The Sacred Rings

Gatunek: przygodowa
Podobne do: poprzedniej części
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,2 GHz , 128 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.3
Ocena: 9
Strona w CDA: 094

Od EGM-a: Wężowa przygodówka, w której grafika, muzyka i grywalność prezentują tę samą wysoką jakość. W efekcie powstała gra, którą mam za najlepszą „adwenturkę", w jaką grałem w tym roku. Inna sprawa, że konkurencji dużej nie było... ale tym bardziej wygłodzony fan takich gier winien się na nią rzucić i przeżuć. A już szczególnie ci, co grali w poprzednią część. Zwróćcie uwagę na pyszne animacje.

Mac Abra: Ja bym dał 8 – i faktycznie cosik ten rok mało łaskawy dla przygodówek.
Smuggler: Za to EGM łaskaw – 9/10. :)
Czarny Iwan: Za co, za co?! Najłaskawszy panie!
CormaC: Lada chwila wyjdą wielkie gry i wtedy się nam skończy skala ocen...
gem: Megarecenzja BioShocka już wkrótce na stronach CD-Action!
Qn`ik: Ekhem. Megasuperrecenzja PES-a 2008 już wkrótce w CDA!
Hut: A megahiperrecenzja The Sims 2: Bon Voyage? Też będzie!
Smuggler: Teraz już wiecie, kto co będzie pisał.
Mac Abra: Megarecenzja MoH: Airborne już w TYM CDA!
Al: A wiecie, że Codemasters wspomniało co nieco o nowej ToCA?
Smuggler: A w MM promocja, na depilatory!

Circus Empire

Gatunek: ekonomiczna
Podobne do: Hospital Tycoon, dowolny Tycoon
Wymagania: Win XP, procesor 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB, T&L
Ocena: 6+
Strona w CDA: 096

Od Huta: Cyrk jest inspiracją największych filmów Felliniego i... tej zupełnie przeciętnej gry ekonomicznej. Jej największy atut to możliwość samodzielnego reżyserowania cyrkowych pokazów – jeśli lubisz koniki, drążki i facetów w trykotach, znajdziesz tu – jak mówią – coś dla siebie.

Qn`ik: Ja lubię koniki. Drążki facetów w trykotach mnie już nie pociągają.
Smuggler: A ja tam lubię foczki.
Czarny Iwan: Myślałem zawsze, że wolisz boberki.
Smuggler: Jedno z drugim się jakby wiąże.
CormaC: I co potem robisz z tymi zwierzakami, jak już je związesz razem?
Smuggler: Dowiesz się, jak dorośniesz, małolacie.
gem: Jeszcze parę słów i Zielonymi was poszczuję!
Mac Abra: Nie boję się, zielone coś ostatnio kiepsko stoją.
Al: No, nie chciałbym krakać, ale ostatnio to wszystko kiepsko stoi... Może przydałoby się więcej tych foczek i boberków?
Smuggler: Spróbuj niebieskiego – Viagry, ponoć pomaga.

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 13 GIER

Arcade/akcja 2	Sportowe 3	Tycoon 1
FPS 4	Strategia 1	
Przygodowa 1	Symulator 1	

W wymaganiach gier odnośnie karty graficznej podajemy nie tylko niezbędną ilość pamięci, ale także o wiele ważniejszą informację dotyczącą shaderów. Nie zawsze możliwe jest zdobycie takiej informacji (czasem producenci tego nie podają) – tam, gdzie się to nie udało, znajdziecie wpis „SM – BD" (brak danych). Dla waszej wygody poniżej zamieszczamy listę kolejnych wersji shaderów i bibliotek DirectX wraz z obsługującymi je modelami kart (oczywiście układy graficzne są kompatybilne wstecz, czyli model obsługujący np. SM 3.0 wspiera też wszystkie wcześniejsze technologie).

Karty Nvidii		GeForce 6xxx/7xxx	SM 3.0 (DX 9.0c)	Radeon 9500/9600/9700/9800	SM 2.0 (DX 9.0)
GeForce 1/2/MX/4 MX	T&L (DX 7.0)	GeForce 8xxx	SM 4.0 (DX 10)	Rodzina X (modele „trzycyfrowe")	SM 2.0 (DX 9.0)
GeForce 3	SM 1.1 (DX 8.0)			Rodzina 1xxx	SM 3.0 (DX 9.0c)
GeForce 4 Ti	SM 1.3 (DX 8.1)	Karty ATI		Rodzina 2xxx	SM 4.0 (DX 10)
FX 5200/5600/5700	SM 2.0 (DX 9.0)	Radeon 7500	T&L (DX 7.0)	T&L – Transform & Lighting	
FX 5800/5900/5950	SM 2.0+ (DX 9.0b)	Radeon 8500/LE/9100/9000/9200	SM 1.3 i 1.4 (DX 8.1)	SM – Shader Model (wersja shaderów)	

Civilization IV: Beyond the Sword

Gatunek: strategia
Podobne do: inne Cywilizacje
Wymagania: Win 2K/XP/Vista, procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, T&L
Ocena: 8+
Demo: 08/07
Strona w CDA: 108

Od Roxasa: Czwarta część Cywilizacji znów pokazała klasę. Dodatek, oprócz kosmetycznych poprawek, oferuje sporą liczbę nowych scenariuszy, nowe możliwości zwycięstwa oraz ciekawe wykorzystanie szpiegostwa i religii. Bezsenne noce? Z najnowszym dodatkiem do Civ IV gwarantowane!

Mac Abra: Niestety ma rację. Dlaczego niestety? Bo znów trza będzie zarwać parę nocek. Ech...
Qn`ik: A mówią, że nasza praca jest fajna, bo tylko gramy... Tymczasem niektórzy dopiero po nocach mają na to czas! Serio.
Smuggler: I dlatego przyrost naturalny w Polsce spada. Bo albo-albo.
Al: A to nie można już najpierw-potem? Albo 2x we dwoje?
Czarny Iwan: Ech, pamiętam, jak tydzień się grało non stop w Civilization I. I leciały statki w kosmos...
Smuggler: I joby w przestrzeń, jak mi zatopili pierwszego pancernika, za pomocą... kutra rakietowego.
gem: Ech, pamiętam jak tydzień się grało non stop w X-Winga. I leciały statki w kosmos...
Hut: Aj, pamiętam, jak tydzień się chorowało na anginę. I smarki leciały z nosa... A wtedy grało się w Civilization.

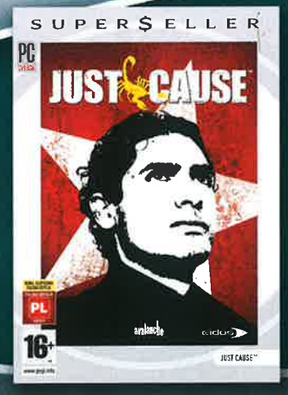
In the Groove

Gatunek: taneczna
Podobne do: The Jungle Book: Rhythm n' Groove
Wymagania: Win 2k/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, T&L, mata do tańczenia
Ocena: 6
Strona w CDA: 106

Od Czarnego Iwana: In the Groove dedykowane jest chyba fankom aerobiku i fitness. Jakoś nie widzę graczy, którzy po ciężkich bojach w Gothicu 3 uruchamiają ItG i zaczynają pląsać w rytm muzyczki a la Axel F. Może gdybyśmy zamiast strzałek mogli deptać wirtualne karaluchy, byłoby ciekawiej?

Mac Abra: Niewiele jest rzeczy, których z komputerem robić NIE będę. Taniec jest tą drugą.
Smuggler: O pierwszą wolę nie pytać.
Al: Taaa... jeszcze sobie człowiek coś obrzydzi...
gem: Co, kto, gdzie, kiedy, jak i dlaczego?
Qn`ik: I po ile?
Smuggler: Po czypieńdziesiąt, jak zawsze. A w ogóle to z pijanymi nie tańczę.
Hut: Chyba że kankana!

SUPER$ELLER



7 NOWYCH HITÓW!

JUŻ 14 WRZEŚNIA!

Sprawdź co nowego na www.superseller.pl

NOWA, ULEPSZONA POLSKA EDYCJA PL

PORADNIK DO GRY GRY OnLine

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

DOBRY ZAKUP GRY OnLine

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! 49,90 PLN

SUPERSELLER jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa SuperSeller są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o.
Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli.

WEŹ UDZIAŁ W ODJECHANYM KONKURSIE!

Kręć filmiki i pstrykaj fotki!

GŁOSUJ I ZGARNIAJ WYPASIONY SPRZĘT OD CREATIVE

O WARTOŚCI PONAD 20 000 PLN!

NA CO JESZCZE CZEKASZ? WEJDŹ DO GRY!

www.superseller.pl

CENEGA

RETRO-ACTION CDA 01/2000

196 STRON, 2 CD (pełniak: Motormash), cena 15,99 zł, nakład 160 000. Na okładce dumnie pręży silikonowe piersi body-dublerka Lary Croft, która zresztą odwiedziła Polskę (spory materiał o tym w numerze). 9 zapowiedzi, w tym Halo, Warcraft 3, Baldur's Gate 2 i Neverwinter. 23 recenzje gier.

W newsach gorąca informacja o w 100% pewnym sequelu Thiefa. Za to nadal nic pewnego o premierze Diablo 2. Rozpoczęto zdjęcia do filmowej wersji „Władcy Pierścieni"! Wedle informacji rolę Froda będzie grał karzeł (ten z Willow), a muzykę napisze Wojciech Kilar. Hm. Ale data premiery – 2003 – zasadniczo się zgadza. :)

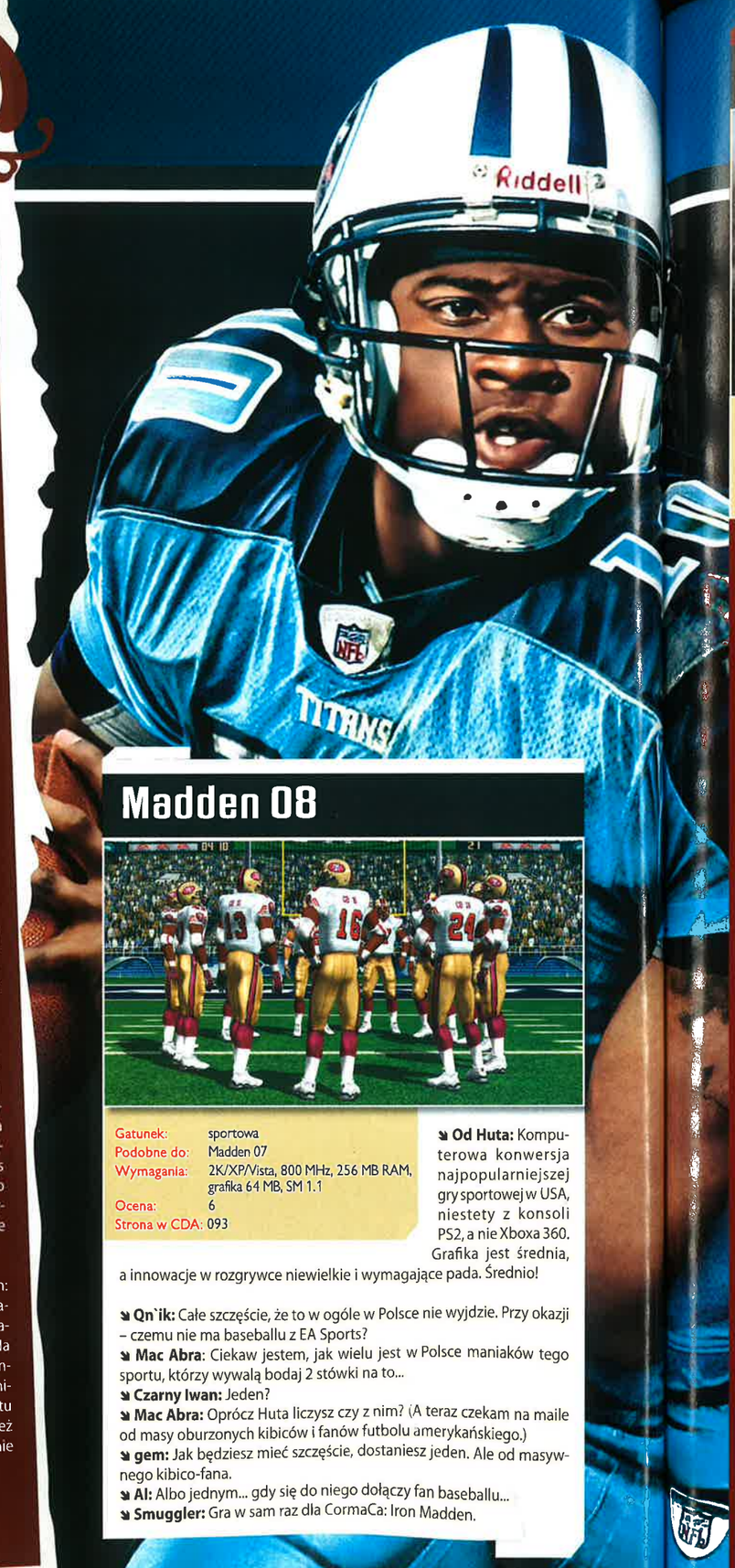
Dalej lista najlepiej sprzedających się gier w 1999. Żadnych Simów (choć na 10 miejscu SimCity), a wygrał szalenie ongiś popularny cykl Myst (przygodówka!); Myst 4 – 4,2 mln egzemplarzy. Zresztą w pierwszej 10 zmieściła się jeszcze gra Riven, czyli też w sumie Myst.

Oficjalnie podano, że NIE będzie filmu na motywach Dooma (i trzeba się było tego trzymać...). O... ma się pojawić nowa gra, coś w rodzaju symulatora rodziny, z „Sims" w tytule. Ale to pewnie jakaś plotka. :) Mówi się też o – uwaga – NASTĘPCY gry Duke Nukem Forever. Będzie nosiła numer V (bo skoro DN 4ever, to kolejna część powinna mieć „5" w tytule, logiczne?).

Wróćmy do recenzji. TR 4 dostał 9 (ale oceniał Czarny Iwan), Freespace 2 nawet 9+ i znak jakości, Chessmaster 7000 – 9, to samo Rayman 2 oraz Edgar Torroneteras Extreme Biker. Dla równowagi EGM zjechał totalnie polską grę Rezerwowe Psy (2/10) – z przyjemnością wróciłem do tej recenzji, bo bardzo wredna. :) Kolejna dziewiątka dla Creatures 3 (cykl zupełnie dziś zapomniany, a wielka szkoda, bo to było takie „tamagotchi" do sześcianu). Next 9 goes to Indiana Jones & Infernal Machine (znaczek jakości też). Toż samo dla Tonic Trouble (taka raymanowa platformówka). Soldier of Fortune tylko 8/10, zaś Atlantis II (przygodówka) aż 9+. Ufff. A we wstępie pisaliśmy o zaostrzeniu kryteriów ocen...

W Śwince Mortal Kombat Story. W Suflerze porady do Civilization: Call to Power. Potem sporo o Larze (Weller – czyli modelce wcielającej się w Larę) i jej wizycie w Polsce. Później nauka programowania, Action Net, Scena komputerowa, FPP Zone, dwie strony Na Luzie, nieco publicystyki, co nieco o tworzeniu Planescape: Tormenta, Pomocna Dłoń, 8 stron recenzji użytków i parędziesiąt poradnikowych (taki PC-Format wewnątrz CDA). Następnie testy sprzętu (nagrywaka CD za 1200 zł), sporo reklam :), AR i Tipsy, warto też wspomnieć reklamę pisma „Kawaii" (ze smokami – weterani pewnie pamiętają?).

I to już koniec tamtego numeru.



Madden 08

Gatunek:	sportowa
Podobne do:	Madden 07
Wymagania:	2K/XP/Vista, 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena:	6
Strona w CDA:	093

Od Huta: Komputerowa konwersja najpopularniejszej gry sportowej w USA, niestety z konsoli PS2, a nie Xboxa 360. Grafika jest średnia, a innowacje w rozgrywce niewielkie i wymagające pada. Średnio!

Qn`ik: Całe szczęście, że to w ogóle w Polsce nie wyjdzie. Przy okazji – czemu nie ma baseballu z EA Sports?
Mac Abra: Ciekaw jestem, jak wielu jest w Polsce maniaków tego sportu, którzy wywalą bodaj 2 stówki na to...
Czarny Iwan: Jeden?
Mac Abra: Oprócz Huta liczysz czy z nim? (A teraz czekam na maile od masy oburzonych kibiców i fanów futbolu amerykańskiego.)
gem: Jak będziesz mieć szczęście, dostaniesz jeden. Ale od masywnego kibico-fana.
Al: Albo jednym... gdy się do niego dołączy fan baseballu...
Smuggler: Gra w sam raz dla CormaCa: Iron Madden.

Medal of Honor: Airborne

Gatunek:	FPS
Podobne do:	Call of Duty
Wymagania:	Win XP/Vista, procesor 2,8 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, SM 3.0
Ocena:	7+
Strona w CDA:	078

Od Mac Abry: Dobra gra – ale dla mnie rozczarowanie, przynajmniej dla mnie. Zabrakło w niej klimatu, który potrafiłby zmusić do wczucia się w skórę prowadzonego żołnierza, irytuje też swobodne podejście do faktów historycznych, czego wcześniej w MoH nie było, oraz przegięcia scenarzystów w niektórych misjach. Cieszy za to ogromna swoboda ruchu na planszy. Ciut szkoda zmarnowanego potencjału.

Smuggler: Żebyście go słyszeli, jak przechodził jedną z misji – płoszył fanów zwiedzających redakcję piętrowymi bluzgami i wściekłym rykiem, od którego echo szło po ścianach.
Mac Abra: Bo jakbyś ginął 1001 raz na moment przed dokonaniem autosave'u i musiał 1002 przechodzić te same 10 minut, też byś ryczał. A tych fanów przepraszam. :)
CormaC: Medal of Horror. :)
Qn`ik: Warto dodać, że inni – czyli CormaC i Hut – nie mieli aż tak wielkich problemów z przejściem tego etapu.
CormaC: Przeszliśmy go w 15-20 minut. Potem przyszła wycieczka i też przeszła. I dostawca pizzy przeszedł. A na koniec zadzwoniła pani Krystyna z gazowni i powiedziała, że też przeszła (za drugim podejściem). To właśnie wtedy Mac Abra tak wściekle ryknął.
Hut: Za to Dudek nie przeszedł...
Mac Abra: Śmiejcie się, ale naprawdę miałem problemy na tym etapie. Na szczęście tylko tam, więc wniosek o przyznanie mi wcześniejszej emerytury jednak podarłem.
Czarny Iwan: Też przeszedłem, na śpiąco.
Smuggler: Ty go przespałeś...
gem: Młodość też przespał.
Al: W okopach.
Smuggler: Gdzieś w okolicach 1941.

MotoGP 07

Gatunek:	motocyklowa
Podobne do:	poprzednie MotoGP
Wymagania:	Win 98/Me/2K/XP, procesor 1 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, SM 1.1
Ocena:	8+
Strona w CDA:	084

Od Allora: Jedyna wada tej gry to trochę zbyt małe różnice w porównaniu do poprzedniej części, ale nie zmienia to faktu, że to najlepsze wyścigi motocyklowe na PC. I to zarówno dla fanów MotoGP, jak i luźniejszego palenia gumy.

Qn`ik: Dostosowując się do stylu Allora: MotoGP jest po prostu świetna... No dobra, może jest podobna do poprzedniczki, ale to nie ma znaczenia, bo i tak jest po prostu super!!!
Al: Bo jest super. ;P
CormaC: Ale to nie ma znaczenia, bo nie ma znaczenia!!!
Czarny Iwan: Wybieram luźne palenie gumy.
gem: Załóż gumę na instrument.
Smuggler: Dla kandydatów na dawców narządów. :)
Mac Abra: Jest najlepsza, bo jest właściwie jedyna... ale złośliwości na bok, gra daje radę. Sam wprawdzie nie przepadam, ale z przyjemnością patrzyłem, jak grają inni – naprawdę dynamiczna zabawa.

REKLAMA

KUP PAN SKUTER

CZARNY IWAN

Ponieważ od paru lat podskakuję na bruku wrocławskich ulic za pomocą skutera, przyglądam się temu, co dzieje się w temacie „kosiarek" na dwóch kółkach. Jedna rzecz nieodmiennie mnie irytuje. Generalnie skuter, na którym można jeździć bez prawa jazdy, to jest na dowód osobisty (a jeśli masz mniej niż 18 lat to na kartę motorowerową), musi być wyposażony w silnik spalinowy o pojemności skokowej nieprzekraczającej 50 ccm i którego konstrukcja ogranicza prędkość jazdy do 45 km/h. Tyle prawo, czyli teoria. W rzeczywistości niemal wszyscy ściągają blokady, które ograniczają prędkość pojazdów. Dodatkowo montowane są zestawy poprawiające osiągi, co oznacza, że pojazdy, które powinny jeździć maksymalnie 45 km/h, bez problemu osiągają 100 km/h. Okej, to jest niezgodne z prawem, ale i tak to nic w porównaniu do innej praktyki. Na popularnych serwisach aukcyjnych można bez problemu kupić skuter z kategorii maxi, o pojemności 150, 400, a zdarzyło się nawet 650 ccm zarejestrowany jako... motorower! Jeśli to komuś nic nie mówi, przypominam, że fiat 126 p ma silnik o pojemności 600 ccm! W rzeczywistości taka maszyna to już motor, który różni się od motocykla tylko szczegółami konstrukcyjnymi. Aby radzić sobie z takim dwuśladem w ruchu miejskim, potrzeba sporych umiejętności, których nie zdobywa się jeżdżąc na rowerze, ale w trakcie kursu prawa jazdy na kategorię A. Praktyka jest jednak taka, że ludzie wybierają drogę na skróty. Efekt? W samej Warszawie, w zeszłym miesiącu 20 zdarzeń z udziałem skuterów, w tym 3 przypadki śmiertelne.

1 SIERPNIA

MAC ABRA

Pierwszy sierpnia, godzina 17.00

....Uuuuuuuuuuuu!!!

Pierwszego sierpnia, jak co roku, każdy magazyn informacyjny w TV jest rozpoczynany przez wycie syren. Powstanie Warszawskie. Za krótki jestem, by porywać się na głębokie analizy „warto czy nie warto, miało sens czy nie". Tym bardziej że podobne spory trwają i będą trwały pewnie jeszcze kolejne pół wieku. Ale swoje wiem: patriotycznie wychowana (nawet za bardzo chyba...) młodzież ruszyła do walki, bo inaczej nie potrafiła tego patriotyzmu wyrazić – i została zmasakrowana. Zginęli ci wykształceni, najlepsi (pamiętacie frazę o strzelaniu do wroga diamentami?).

1/10 mieszkańców miasta (minimum...) zginęła, a bestialstwa, jakich doświadczała z rąk pacyfikatorów, wymykają się próbom opisu. Warszawa została zabita – bo choć miasto odbudowano (inna sprawa, jak...), jej duch gdzieś znikł. (To moja prywatna opinia, z którą nie musicie się zgadzać.) Bez urazy dla warszawiaków – ale genius loci to jak patyna, trzeba długiego czasu (dla miast liczonego w wiekach), by znów się pojawił. Ci, co bywają w Pradze, Krakowie czy Malborku – wiedzą, o czym mówię. Tam czuć te wibracje, osadzenie w historii, łączność z dawnymi wiekami. Czuć tę świadomość, że w tej samej uliczce pięćset lat temu też żyli ludzie. I tego Warszawa póki co nie ma. A przynajmniej ja tego tam nie wyczuwam.

Śmiejemy się z Czechów, że powstanie w Pradze trwało o kwadrans krócej niż film o nim, a partyzantki tam nie było, bo Niemcy powiedzieli, że to nielegalne. W efekcie Czesi mają całą starą Pragę, z przepiękną starówką, a my mamy poczucie wyższości moralnej, że bohatersko walczyliśmy. (I przegraliśmy.) Sami oceńcie, co lepsze.

„Powstańcy przegrali bitwę o Warszawę, ale odnieśli zwycięstwo moralne" – to fraza z TV. Szczerze mówiąc wolałbym, byśmy odnosili więcej zwycięstw realnych, a te moralne... Cóż, moralne zwycięstwa to balsam na dusze przegranych. Doroczne wycie syren jest dla mnie wyciem rozpaczy. Cokolwiek by mówić, jakby na głowie nie stawać – dla mnie było to zbiorowe samobójstwo w patriotycznym sosie. Doceniam bohaterstwo poszczególnych ludzi biorących udział w walce, ale jeśli kiedyś zostanie stworzone coś w rodzaju „10 najgłupszych rzeczy, jakie Polacy zrobili w swej historii" – moim zdaniem – powstanie to będzie tam bardzo wysoko. Nie pamiętam, kto powiedział „Polak potrafi dla ojczyzny umierać, ale nie umie dla niej żyć", ale niestety miał sporo racji. Co i dzisiaj jest aktualne jak jasna cholera.

A mówią, że mądry Polak po szkodzie.

Rugby 08

Gatunek:	sportowa
Podobne do:	Rugby 06
Wymagania:	2K/XP/Vista, procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena:	8
Strona w CDA:	092

Od Huta: Mimo braku konkurencji EA Sports wciąż rozwija swoją serię symulacji rugby. A ponieważ serce oddałem już Pro Evolution Soccerowi... Rugby 08 to moja ulubiona gra „Elektroników" z piłką w roli głównej.

Qn`ik: Tu się nie zgodzę. Moja ulubiona gra EA Sports to raczej ta z krążkiem w roli głównej, zaś z piłką bardzo fajnie prezentuje się nowy NBA... w wersji na X360.
Mac Abra: Prawie tak fascynujące jak kolejna FIFA.
CormaC: No nareszcie, nowe Rugby. Już się bałem, że się nie ukaże...
Smuggler: Tak, a ja z równie wielkim niepokojem drżałem, że nie wyjdzie symulator otrząsania parasola po deszczu.
Czarny Iwan: Wkrótce ma wyjść dodatek zatytułowany „Z deszczu pod rynnę".
Smuggler: Mówisz o tej bohaterce gry Drakan? Bo ja bym się nawet pisał na betatesty.
gem: Spójrz prawdzie w oczy, Smg, dla naszych czytelników Drakan to prehistoria.
Smuggler: Tak, czasy quake'a łupanego.
CormaC: No, łupało się kiedyś w Quake'a, łupało.
Al: A potem wynaleźli maszynę parową...
Mac Abra: Mówisz o STEAM?

Shadowrun

Gatunek:	FPS
Podobne do:	trochę do Counter-Strike'a
Wymagania:	Vista, procesor 3,2 GHz, 1 GB RAM, grafika 256 MB z SM 2.0
Ocena:	6+
Strona w CDA:	102

Od Siekiery: To nie mogło się udać. Twórcy na siłę chcieli wepchnąć elementy RPG do sieciowego FPS-a, zupełnie zapominając o całej reszcie. Wyszła z tego pokraczna hybryda, która z jednej strony oferuje tonę ciekawych umiejętności, z drugiej zaś kiepskie pukawki z rozregulowanym celownikiem, 3 średnio interesujące tryby i raptem kilka map.

Qn`ik: Mały hint: internautom udało się na tyle zmodyfikować kod gry, że odpala się ona bez problemu pod Windows XP. Tylko po co?
Mac Abra: A w ogóle to ta modyfikacja taka mało legalna jest, więc o czym cała dyskusja?
CormaC: Run, shadow, run!
Czarny Iwan: Lepiej RUN-D.M.C.!
gem: Nie wyrażam swojej aprobaty.
Al: Z układu jesteś!
Hut: No właśnie – wyraź! Run-DMC are the kings!
Smuggler: Wszyscy jesteście w kręgu podejrzeń o kiepski gust muzyczny. :P

www.NIVEA.pl/meskarzecz

Prezencja +4

ŻEL DO WŁOSÓW NIVEA AQUA GEL

HP zaleca system Windows Vista® Home Premium.

WIĘCEJ GIER. LEPSZA ZABAWA.

KOMPUTER ZNÓW JEST OSOBISTY.

Przed Tobą zupełnie nowa jakość zabawy – komputer **HP Pavilion a6150pl** z procesorem Intel® Core™2 Quad oraz zainstalowanym systemem Windows Vista® Home Premium. Przekonasz się, jak wygodnie i bezpiecznie używa się komputera zaprojektowanego od początku do końca jako jedna całość.

Poczujesz, jak szybka karta graficzna i panoramiczny monitor LCD* sprawiają, że znika granica między wyobraźnią a rzeczywistością. Na pojemnym dysku zgromadzisz ulubioną muzykę, wyjątkowe zdjęcia i najlepsze filmy akcji. A gdy tylko zechcesz, wrzucisz to wszystko na kieszonkowy dysk i zabierzesz ze sobą. Tak po prostu.

To jeszcze nie koniec. Odlotowy wygląd HP Paviliona robi wrażenie – będzie on w Twoim pokoju czymś więcej, niż tylko stylowym dodatkiem.

Poznaj go na **www.hp.pl/gram**

* Monitor i dysk kieszonkowy do kompletu HP Pavilion są sprzedawane osobno.

intel Core™2 Quad inside™

Cztery rdzenie. Niezrównany.

©2007 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Podane informacje mogą ulec zmianie bez wcześniejszego powiadomienia. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon i Xeon Inside są znakami towarowymi firmy Intel Corporation w U.S.A. i w innych krajach. Microsoft oraz Windows są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Microsoft Corporation. Niektóre funkcje systemu Windows Vista wymagają dodatkowego lub zaawansowanego sprzętu. Szczegółowe informacje można znaleźć na stronach www.microsoft.com/windowsvista/getready/hardwarereqs.mspx oraz www.microsoft.com/windowsvista/getready/capable.mspx. Program Doradca uaktualnienia systemu Windows Vista jest przydatny przy sprawdzaniu, które funkcje systemu Windows Vista będą działały na tym komputerze. Program ten można pobrać ze strony www.windowsvista.com/upgradeadvisor.

NIE POLECAM...

ALLOR

OSTATNIO przeczytałem książkę „Bóg urojony" Richarda Dawkinsa. Świetna pozycja dla lubiących myśleć i zadawać pytania, ale... właśnie, zaczynam coraz bardziej tej lektury żałować. Jak człowiek pewnych faktów nie zna, jak jest ignorantem, to i spokojniej mu się żyje. Zamiast się przejmować, może nie widzieć i nie słyszeć, bo to przecież wybryki oszołomów tudzież innych fanatyków. Problem tylko w tym, że takich fanatyków jest pełno niemal wszędzie, a w ramach źle pojętej wolności zaczyna się im na coraz więcej pozwalać. Ot, choćby zakazy pieczenia kiełbasek na ognisku czy jedzenia w miejscu publicznym w Ramadan, jakie to wprowadzono ostatnio bodaj w Szkocji – bo innych by to mogło urazić. OK, niby wiary nie należy oceniać, ale... dlaczego? Dlaczego można krytykować czyjeś przekonania polityczne, poglądy na gospodarkę czy umiejętności, a wiary nie? Bo zacznie wątpić? Myśleć? Buntować się przeciw zakłamaniu? Chyba nie na tym polega miłość bliźniego, by po kolei wszystkiego innym ludziom – teoretycznie wolnym – zabraniać. Ech, sami widzicie, do jakich to dziwnych wniosków można dojść przy nieodpowiedniej lekturze. Dlatego dobrze wam radzę – chcecie mieć spokój, Dawkinsa nie czytajcie. A „Boga urojonego" nie polecam już szczególnie, mimo że póki co jest to książka jeszcze w księgarniach dostępna...

Pepin Krootko

PARADA GLOBALISTYCZNA

JAKIŚ chochlik cichutko mi szepce do uszka, że za granicą mają z nas niezły ubaw. Bo czyż to nie ironia, że Polacy w dzień swojego wielkiego święta sami dziś wystawiają niemieckie i rosyjskie (Leopardy i T-72) czołgi na ulice stolicy? Mało tego, w górze przelatują nad nimi amerykańskie samoloty. Oby tylko tak manifestowana na paradzie przyjaźń z Francuzami okazała się silniejsza niż to drzewiej bywało...

Rajd na Berlin: Tajna Broń III Rzeszy

Gatunek: FPS
Podobne do: CoD 3 ;)
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, T&L
Ocena: 4+
Strona w CDA: 100

Od Siekiery: Trudna w ocenie. W zasadzie każdy element (poza grywalnością) oscyluje w granicach kaszanki. Przestarzałe jest tu bowiem wszystko – od konstrukcji map, przez grafikę, na AI skończywszy. A mimo to grało się znośnie.

Qn`ik: Fajny tytuł: nie pomyślałbym, że rajd na Berlin był tajną bronią III Rzeszy. Przewrotne.
Mac Abra: Ja na szczęście też nie słyszałem, bo kłątem podczas grania w MoH: Airborne.
Czarny Iwan: Właśnie, hałasujesz, ludzi budzisz.
gem: Lato, lato, już po lecie. Sen zimowy – sami wiecie.
CormaC: Kleci, kleci, ukleciła, przyszła świnia – wywaliła.
Hut: Popaliła i popiła, awantura się zrodziła!
Al: Koniec lata, a jak słoneczko przygrzało, to się paru redaktorom przegrzało...

Ship Simulator 2008

Gatunek: symulator
Podobne do: Virtual Sailor
Wymagania: XP/2K/Vista, 2,4 GHz, RAM: 1 GB (XP), 2 GB (Vista), 128 MB, SM 2.0
Ocena: 7
Strona w CDA: 110

Od Pepina: Propozycja dla statecznych dżentelmenów, takich, co to chcieliby się ustatkować i wolni od niedostatku spędzić resztę życia na parowym statku. SS 2008 spisuje się dostatecznie. Lecz z drugiej strony – miałem przy tym sporo uciechy.

MacAbra: Za proste na symulator, za trudne na zręcznościówkę, grafiką też specjalnie nie rozwala... W sumie nie wiem, dla kogo ta gra. Ja dałbym 6, 6+.
Smuggler: Ja wiem, że nie dla mnie.
alkohochlik: les volumes sont imprimés sur papier de pur chiffon non acide, conforme!!
Qn`ik: Jeśli chodzi o pływanie motorówką, nie ma jak trening z żołnierzami na Helu (patrz strona 124).
Mac Abra: Nawet mnie nie wk...:(Też chciałem jechać, ale nie mogłem, bo za dużo obowiązków. Tyle o urokach i przywilejach bycia naczelnym.
CormaC: A dobrze ci tak.
Mac Abra: Będę to pamiętał, jak przyjdą nowe gry do recenzji.
gem: Pięknie mu powiedziałeś, Mac! Ty to dopiero jesteś, Mac!
Hut: Big czy Wieś?
Mac Abra: Bioshock będzie twój, Gem.
Czarny Iwan: Oj, Mac Abra byłby pięknym działonowym, szkoda, że nie pojechał.
gem: Działonowy to ten od dzielenia włosa na czworo?
Qn`ik: Nie, ten, co w dziale łonowym...
Smuggler: Znaczy się udziela porad seksuologicznych? Hm... To ja się nie dziwię, że do CDA tyle nie pisał, miał ciekawsze zajęcia.

Tunele Stalina 2

Gatunek: FPS
Podobne do: podstawka
Wymagania: Win 98/2K/XP, procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, SM 1.3
Ocena: 4
Strona w CDA: 100

Od Siekiery: Siermiężna jak czasy, w których toczy się akcja gry. Przedpotopowe rozwiązania w zakresie gameplaya, AI rodem z Serious Sama i niedopracowany silnik, którego apetyt na pamięć i moc karty przeraziłby nawet twórców gry F.E.A.R. Dla wyposzczonych miłośników FPS-ów zza wschodniej granicy – i w zasadzie tylko dla nich.

Smuggler: Jak środek listopada o 18.00 w poniedziałek przed deadline'em – człowiek jak to widzi, to się chce obwiesić na najbliższej latarni.
Mac Abra: Klimacik gdzieś tam się po kątach chowa, nie powiem, ale w zdecydowanie za małym stężeniu.
CormaC: Gra oszczędzi ci masę czasu – wystarczy, że jej nie włączysz i już magicznie masz kilka godzin na książkę albo lepienie modeli.
Qn`ik: W ten sposób to bardziej czas oszczędza np. WoW. Red Veil co najwyżej oszczędzi kilkanaście minut, po których rzuciłbyś tę grę w diabły.
CormaC: Pomyśleć tylko, ile znaczków mógłby zebrać eld, gdyby nie grał w WoW...
Czarny Iwan: Czytałem ostatnio o gościu, który zbiera zębatki z ręcznych zegarków. To jest fantazja!
CormaC: Chyba trzeba mu jednak pokazać WoW...
Smuggler: Stój Halina 2. Taka „sra półgłówek".
gem: „Tunele Stalina" bronią się same. Dwunastnica, okrężnica, odbyt...
Smuggler: To jakaś ANALogia? A może ANALiza?
Hut: Fuj!

KOKAKOL WATCHING YOU!

SMUGGLER

I jeszcze raz o reklamach – ale ciut inaczej niż zwykle. Tym razem wkurza mnie gwałcenie języka polskiego poprzez używanie w reklamach nader głupio brzmiącej formy mianownika przy nazwie produktu/firmy. Np. „spotkamy się w Ikea" (a powinno być Ikei), „używaj Pampers" (zamiast Pampersów), „poznaj moc Persil" (Persila) itd. A wręcz rozjuszyła mnie reklama jakowejś lodówki – że dostaniesz gratis tyle puszek „koka-kola", ile litrów ma ta lodówka pojemności. Kurczę, całe życie piłem coca-colę (no dobra, pepsi raczej), a tu nagle się okazuje, że ona – cola – to on, kokakol wstrętny jakiś.

Ponoć to na skutek nacisków rozmaitych zagranicznych bossów, którzy jakoś nie mogą pojąć i zaakceptować, że ich produkt może być coca-cola, coca-colą, coca-coli itd. Ale ja mam to „w moja włochata dupa", prawdę mówiąc. Odmawiam picia kokakola, a jak się wam nasz język nie podoba, panowie prezesi, proszę bardzo, jest wiele innych krajów na świecie, gdzie możecie się reklamować i sprzedawać, co chcecie, pod taką nazwą, na jaką macie ochotę. A w naszym języku się z butami nie pchajcie. Jak wam się nasza odmiana naprawdę nie podoba, róbcie takie reklamy, w których mianownik ma sens, np. „Ikea – miejsce spotkań", „Pampers – twoja marka" itd. Wy rozumić, kokakole jedne?

Boję się też, że jak się wszyscy z rozmaitymi tego typu „kokakolami" osłuchamy od dziecka, uznamy (my – Polacy), że tak właśnie ma być i taka forma jest prawidłowa... i z polskiego powstanie jakiś polglish, w którym reklamy brzmieć będą „ty kupić nasz dwójplus dobry kokakol, szybko-szybko!". Jeśli komuś przypomina się teraz orwelowska nowomowa z „1984" to słusznie, słusznie. W końcu Wielki Brat nigdy nie umiera, a tylko zmienia maski i wcielenia.

PS A skoro już mowa o tym, co mi się w nowopolskim nie podoba – organicznie nie cierpię zwrotów typu „w filmie były wyraziste postaci bohaterów". Dla mnie „są postacie" oraz „nie ma postaci". Bo jeśli idzie o język, to jestem konserwatystą i to skrajnym. I jestem z tego dumny.

REKLAMA

Pierwsza Kobieta polskiego e-sportu.

Emilia Łączyńska, bo o niej mowa, ma 27 lat. Jest magistrem matematyki finansowej Uniwersytetu Jagiellońskiego. Była między innymi Head Adminem Electronic Sports League PL, koordynatorem działań eliminacyjnych World Cyber Games 2006, organizatorem Heyah Logitech Cybersport.

Witaj, Emilio. Znana jesteś w środowisku e-sportowym przede wszystkim jako Head Admin czy koordynator zespołu adminów. Wiele osób posługuje się określeniem adminowanie rozgrywkami, często nie znając prawdziwego znaczenia tego słowa. Wytłumacz nam, proszę, na czym tak naprawdę polega rola admina podczas rozgrywek i czym różni się ona od sędziowania?

Witam. Administratorzy odpowiadają za sprawne przeprowadzenie turnieju, w zakresie swojej gry. Tworzą system rozgrywek, regulamin i to oni decydują o sposobie oraz miejscu ich przebiegu, mając do dyspozycji narzędzia (stronę, serwer etc.) dostarczone im przez organizatora. Admini, poza opieką sprawowaną nad meczami, również dbają o graczy i ich interesy. Są stróżami „prawa e-sportowego" i jednocześnie głosem graczy docierającym do organizatora turnieju.

Nie ma nic bardziej krzywdzącego od nazywania adminów sędziami. Sędziowanie meczów to tylko jedno z wykonywanych przez nich zadań. Prawda jest jednak taka, że często z zewnątrz nie widać całej ich pracy nad projektem.

Mało się mówi o wymaganiach, jakim trzeba sprostać, by zostać adminem. Jak to wygląda naprawdę – czy każdy może nim zostać, jeśli tylko wyrazi taką chęć, czy trzeba wykazać się pewnymi zdolnościami, predyspozycjami?

Wbrew pozorom nie każdy nadaje się na admina. Istnieje błędne przekonanie, że aby objąć to stanowisko, wystarczy znać trochę grę i w nią czasami pograć. Nic bardziej mylnego – administrator rozgrywek przede wszystkim musi znać świetnie grę, tak aby nic go nie zaskoczyło i by był gotów rozwiązać każdy techniczny problem z nią związany. Na znajomości gry się jednak nie kończy. Do tego dochodzą jeszcze predyspozycje związane z charakterem. Ktoś taki nie może być osobą ulegającą wpływom i naciskom, jak również musi mieć głęboko zakorzenione zasady fair play. Tutaj bez poczucia uczciwości nie można mówić o dobrym adminowaniu. Poza samą wiedzą na temat gry jest jeszcze potrzebna wiedza dotycząca rozgrywek, systemów ligowych i kilku innych ogólnych zagadnień technicznych.

Jakie są twoje odczucia związane ze współpracą przy tegorocznym WCG?

WCG 2007 to wyzwanie. Pojawiło się sporo tytułów. Część z nich pierwszy raz w tak poważnych rozgrywkach. Pierwszy raz są też na tej imprezie konsole i poza standardowymi, tak jak dla innych gier, eliminacjami online, miały jeszcze 4 imprezy lanowe. Lubimy wyzwania, szczególnie tak duże jak WCG. Dajemy z siebie 150% i to nas nakręca do działania. Praca przy WCG 2007 to czysta przyjemność. Z zespołem, z którym działam – inaczej być nie może. ;)

Dziękuję za wywiad i życzę powodzenia przy WCG i kolejnych projektach.

QN`CIK ...REMINISCENCYJNY

CHOĆ to temat raczej do Magazynu, pozwolę sobie jednak w tym miejscu polecić pewien serial. W natłoku współcześnie tworzonych hiperbudżetowych dzieł pokroju „Losta" czy „Prison Breaka" (tego ostatniego przestałem oglądać na początku drugiej serii, kiedy to przelała się czara możliwych do zniesienia idiotyzmów) warto wrócić do absolutnej klasyki: „Twin Peaks". Zwłaszcza że arcydzieło Lyncha i Frosta broni się doskonale i dziś. Wspaniale wykreowane postacie (same życiowe role: Kyle „Agent Cooper" MacLachlan czy Ray „Leland Palmer" Wise), intryga umiejętnie przeplatająca dreszczowiec z komedią i wątkami nadprzyrodzonymi, świetne zdjęcia oraz nade wszystko wybitne dialogi. Sam teraz ponownie oglądam „Twin Peaks" i nie wiem, czy po tych przeżyciach mam ochotę wracać do w gruncie rzeczy płaskiego „Losta"...

PUB NA PODDASZU

EGM

W KTÓRYMŚ z lipcowych numerów „Gazety Wykształciuchów" (którą dalej pokrótce będę nazywał GW), a właściwie w sobotnim wrocławskim dodatku do niej znalazłem reklamowy opis bardzo atrakcyjnej knajpki. Jako specjalność zakładu podano tam potrawę o nazwie „żeberka paligęba". Ciekawa nazwa, pomyślałem sobie i postanowiłem, że ZJEM te żeberka. Zaskoczyło mnie co prawda, że nigdzie w całym numerze nie znalazłem adresu owej knajpki – trochę bezsensowne wydało mi się zatajanie adresu, ale pomyślałem, że musi być diabelnie elitarna i tym bardziej się zawziąłem. W dobie Internetu odszukanie adresu lokalu nie jest w końcu niemożliwością. Wreszcie w miniony wtorek poszedłem po południu w to miejsce i zamówiłem owe żeberka, na które miałem diabelną ochotę. Cudownie uśmiechnięta fertyczna kelnereczka zapewniła mnie, że po piętnastu minutach dostanę potrawę. Odczekałem jedne piętnaście minut, drugie, trzecie... Urocza pani ze dwa razy mnie zapewniała, że moje żeberka będą lada moment. Po pięćdziesięciu pięciu minutach się poddałem. Doszedłszy do wniosku, że w tym czasie można wieprza ubić, sprawić, wyciąć mu żeberka i przyrządzić je na dowolny sposób, zrezygnowałem. Miałem nawet ochotę poprosić kelnerkę, by poinformowała kucharza, co może sobie zrobić z tymi żeberkami (podobno były „prawie gotowe"), ale... Podsumujmy. Był wtorek i nie doczekałem się potrawy po pięćdziesięciu pięciu minutach. Ciekaw jestem, ile na firmowe danie trzeba by w takim razie czekać na przykład w piątek? Zaznaczam, że potrawa była firmowa i kucharz chyba przynajmniej parę razy już kiedyś dla kogoś ją przyrządził. Więc co się stało? Nie było zbyt wielkiego ruchu, restauracyjka była raczej pustawa i wątpię, aby mistrz patelni miał ręce urobione po łokcie. Jedynym wytłumaczeniem jest niezwykle wysublimowane poczucie humoru właściciela, który najpierw zamawia reklamowy artykulik do GW, zadbawszy o to, by nigdzie nie znaleziono adresu knajpki, a potem postanawia, że u niego nikt niczego do jedzenia nie dostanie. Może zresztą ta restauracyjka jest tak elitarna, że potrawy podaje się tylko gościowi, który zna tajne hasło, a chmyzów i chamów odstrasza się w taki sposób, jaki mnie zaaplikowano? Zastanawiałem się nawet, czy nie zagadnąć kelnerki niezobowiązującym: „W Paryżu najlepsze kasztany są na placu Pigalle", ale mogłaby to uznać za żart w kiepskim stylu. Mam prośbę do Czytelników – niech ktoś spróbuje mi wyjaśnić ową tajemnicę... o ile w ogóle da się to wyjaśnić.

PS Dowiedziałem się właśnie, że były członek osobistego zespołu ochroniarzy byłego prezydenta Litwy otworzył ostatnio [15.08] ogień w popularnej wileńskiej restauracji, bo nie podano mu w porę ciepłego posiłku. Doskonale rozumiem tego oficera!

„Loki to największy pod każdym względem hack'n'slash w historii"
CD-Action **8+/10**

„Jazda obowiązkowa dla każdego fana Diablo"
gry.wp.pl **8/10**

LOKI

NADCHODZI RAGNAROK, ZMIERZCH ERY BOGÓW
ZOSTAŃ ICH WYBAWCĄ... LUB ZGUBĄ!

H'n'S polecany przez Polskie DIABLO COMMUNITY

Przebudzony egipski bóg ciemności Seth złamał zakaz ingerencji w inne krainy mitologiczne. Wraz ze swoimi sojusznikami staje on naprzeciwko pozostałym bogom sprowadzając Ragnarok.

Weź udział w wojnie, która zadecyduje o losach świata.

Wybierz swoją wersję pudełka

W edycji kolekcjonerskiej dodatkowo:
Książka **Jakuba Ćwieka "Kłamca"**

oraz:

- Wielka Księga Wiedzy (poradnik + bestiariusz)
- Ścieżka dźwiękowa CD-Audio / MP3
- Karta rozwoju postaci w formie plakatu
- Dedykowane opowiadanie Jakuba Ćwieka
- **Książka Jakuba Ćwieka "Kłamca"**
- FanKit (concept arty, trailery, tapety itp.)

Premiera gry: **7 września 2007**

Zdobądź lub samodzielnie stwórz swój rynsztunek. Ponad 100.000 losowo generowanych przedmiotów.

Odwiedź 200 lokacji w 4 odmiennych krainach mitologicznych: Egipskiej, Azteckiej, Greckiej i Nordyckiej

Pokonaj ponad 200 przerażających potworów i ogromnych bestii znanych z podań mitologicznych.

16+ www.pegi.info

fabryka słów

WP.PL

PHOENIX

MIASTO GIER WWW.MIASTOGIER.PL

WSPIERAJ POLSKICH TWÓRCÓW OPROGRAMOWANIA KUPUJĘ WWW.msw.pl Przychody ze sklepu wspierają polskich twórców gier komputerowych.

LOKI © 2007 Techland. Program ten chroniony jest przez prawo autorskie i umowy międzynarodowe. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy, [illegible] i znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli.

CZY JESTEŚ GOTOWY SPROSTAĆ SWEMU PRZEZNACZENIU?

- **240 godzin gry**
- **Nieliniowa fabuła**
- **Losowo generowane lokacje**
- **100.000 przedmiotów**

www.loki-game.pl

CYANIDE

techland www.techland.pl

PRODUCENT: EA GAMES
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.EAGAMES.COM

WIN XP/VISTA
PROCESOR: 3,4 GHZ
RAM: 1 GB
GRAFIKA: 128 MB, SM 3.0

GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: TAK

GAME PLAY

MAC ABRA | MOH: AIRBORING?

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Napakowany, komiksowo przerysowany bohater rzucający sarkastycznymi odzywkami nawet podczas totalnej rzeźni. Ewentualnie ponury, anonimowy twardziel pracy naprzód niczym lodołamacz. Bez emocji, bez litości, bez wątpliwości. Tak wyglądali ongiś bohaterowie gier FPS. Do czasu.

Do czasu, aż w 2002 roku pojawił się Medal of Honor: Allied Assault. I wszystko stało się inne, autentyczne. No, bardziej prawdziwe. Bo oto pojawił się nie heros, a człowiek, z którym można się utożsamiać. Przeciętny żołnierz, który stara się nie tyle zwyciężyć, co nie zginąć. Każdy, kto przeszedł misję w MoH:AA odtwarzającą lądowanie na plaży Omaha podczas D-Day, wie, o czym mówię. Tą jedną, jedyną misją gra przeszła do historii gatunku.

Tytułem wstępu

I niech sobie marudzą redakcyjni malkontenci, że gra była liniowa, oskryptowana do bólu, że w większości misji bohater zachowuje się jak Rambo, że inne zadania odstają, że całość kończy się w dość bezsensowny sposób itd. Mają absolutną rację. I tak nie zmienia to jednak faktu, że gra na moim dysku ma wydzierżawioną działkę na czas nieograniczony...

Dalsze losy cyklu aż tak piękne nie były (vide ramka) i w efekcie serla Call od Duty zdetronizowała MoH. Ale prawdziwego fightera poznać po tym, że się nie poddaje. Medal of Honor po kilku latach uderza ponownie. Tym razem z powietrza.

Ready? Steady?

Wcielamy się w żołnierza 82. dywizji powietrzno-desantowej i przemierzamy szlak bojowy od Włoch po Niemcy. Każda misja zaczyna się w samolocie. Sami zobaczycie, jak wiele niespodzianek może spotkać żołnierzy jeszcze przed skokiem (zwracajcie uwagę na rozmowy spadochroniarzy... i na to, jak się kończą).

Ale wcześniej jest ładnie zrealizowany briefing, w którym dowiadujesz się o celach misji, widzisz strefy bezpieczne i takie, gdzie lądować raczej nie należy. Na koniec wybierasz broń, z którą zostaniesz zrzucony. Na początku jest stosunkowo niewielki wybór, ale z czasem będzie coraz lepiej. Tak czy siak **nie można mieć więcej niż 3 różne giwery, wliczając w to broń krótką**. Do tego maksymalnie 3 rodzaje granatów.

Go! Go! Go!!!

Po opuszczeniu samolotu cała mapa (spora!) jest twoja. **Możesz lądować, gdzie chcesz. O ile naturalnie potrafisz odpowiednio pokierować torem lotu**. Przy czym „gdzie chcesz" faktycznie znaczy wszędzie. Zdarzało mi się lądować na kościelnej wieży, fortecznych murach, schodach, a raz nawet – z czego jestem dumny – zaliczyłem jazdę na Tygrysie, gdyż precyzyjnie opadłem prosto na jego wieżyczkę.

Po co? Było to chyba jedyne miejsce, w którym nie mógł mnie sięgnąć działem i kaemem. :) Za to ja mogłem spokojnie przygrzać w jego zadek granatem przeciwpancernym. (Dodam, że wycie płonącej we wnętrzu załogi wstrząsnęło mną, bo zwykle śmierć w takich grach jest szybka, widowiskowa i w sumie bezbolesna. A tu **dobitnie przypomniano mi, że wojna to nie zabawa w strzelanego**. Plus dla scenarzystów – triumfalny uśmiech [*„a mam cię w końcu!"*] jakoś tak spełzł mi z ust.)

Wedle moich skromnych szacunków, jak nic utrupiłem w grze kompanię Tygrysów.

To wcale nie jest najmocniejszy przeciwnik, jakiego napotkasz w grze...

Wiesz, jakie masz zadania do wykonania. Ale w jakiej kolejności, w jaki sposób – to już tylko twoja sprawa.

No dobra, lecimy i cała plansza nasza. W praktyce jednak nie zalecam nadmiernie korzystać z tej swobody. Lądowanie w strefach oznaczonych zieloną flarą jest może pójściem na łatwiznę, ale zdecydowanie zwiększa szansę przeżycia. Raz, że nie ma tylu szkopów dookoła. Dwa, że w pobliżu są kumple. Naturalnie kiedy już plansza jest z grubsza oczyszczona, można poszaleć. Na początku jednak kończy się to tym, że po chwili znów wisisz pod spadochronem (*) i masz szansę dokonać lepszego wyboru.

(*) W paru szczególnych przypadkach zamiast zrzutów jesteś respawnowany do ostatniego save-pointu.

Róbta, co chceta

Gdy już przywalisz o glebę, nadal możesz robić, co chcesz. Wiesz, jakie masz zadania do wykonania, ale w jakiej kolejności i w jaki sposób – to już twoja sprawa. Świetna idea! **Jak dla mnie, owe lądowania to najsmaczniejsze chwile misji** – zwykle coś się dzieje wokół, wrze walka, wokół uszu bzykają kulki i panuje zdrowy wojskowy chaos, który zresztą udziela się graczowi. Szukasz osłony, a dopiero po paru chwilach zaczynasz się orientować w sytuacji, podejmujesz decyzję, z kim i gdzie się najpierw udać. Gdy docierasz w okolice, gdzie masz coś do zrobienia, pojawia się napis przypominający o celu danej submisji. Nie oznacza to jednak, że jesteś zmuszony do jej wykonania.

Do tego plansze są (tak w 98%) cudownie dostępne – **nie ma niewidzialnych ścian, jedynej słusznej drogi**. Możesz iść ulicami i po dachach albo przemykać się podwórkami. No dobra, kanałami ściekowymi na wzór powstańców warszawskich nie – ale to chyba jedyne ograniczenie. Miodzik. Parę razy specjalnie lądowałem w dziwacznych miejscach, by sprawdzić, czy można się z nich wydostać. Za każdym okazywało się, że tak. To lubię. Mniej to, że większość drzwi i okien to bitmapy – tzn. nie licz na to, że wskoczysz do budynku. Tak dobrze to nie ma – wejdziesz tylko tam, gdzie jest to przewidziane. Na pocieszenie – takich miejsc jest sporo.

Walka – z kim?

Wraz z kolejnymi misjami rośnie poziom wyszkolenia wroga. A dokładniej pojawiają się nowe jednostki. Ich sprawność bojowa określana jest liczbami z przedziału 1-10. Na początku walczymy z „jedynkowcami" – typowymi piechocińcami (także włoskimi), potem pojawiają się oficerowie, SS-mani,

Skacz szybko albo cię wypchną!

I celuj w zieloną flarę. A będzie dobrze.

Do atakuuuu...

I tak oto chwalebnie poległem.

Zwróćcie uwagę na wiernie oddaną niedoskonałość optyki snajperki.

Miejsce, w którym straciłem wiarę w MoH:A – most w Nijmegen.

Multiplayer

Jak pewnie wiecie, jestem – w grach – zdeklarowanym singlem. A w przypadku egzemplarza przedpremierowego gry (sztuk 1, więc mogła grać jedna osoba) trudno się o multi wypowiadać. Powiem zatem tyle, że jest, i z tego, co zobaczyłem, raczej nie ma w nim niczego, co w znaczący sposób odbiegałoby od istniejących standardów. Ale obiecuję, że gdy już będą działały serwery, pogramy weń i jeśli znajdziemy coś godnego uwagi, zrobimy aneks do tej recenzji.

oddziały szturmowe... i tak dalej aż do momentu, gdy pojawia się przeciwnik z numerem 10. Kim jest, niech póki co pozostanie tajemnicą. Skoro ja byłem bardzo zaskoczony, wy też będziecie...

Co do samej AI wroga, powiem, że są to dobre, ale tylko stany średnie. Nie ma tu mięcha armatniego, idącego prosto pod lufę. Zdarzają się próby oskrzydlenia, odkopywania rzuconego granatu, o ile wcześniej wroga nie „podgotujemy" – wówczas ucieka przed eksplozją. Jak widać, poprawiono błąd z bety. (My też możemy się bawić w kopanie wrogich granatów.) Z drugiej strony jednak, AI zachowuje się – jak dla mnie – zbyt mało agresywnie. Powszechna jest zasada „póki nie zaczniesz, ja jestem spokojny". Zbyt często daje się zaskakiwać, nie zawsze reaguje adekwatnie do sytuacji, ma też problemy ze wzrokiem i słuchem... Choć nie dotyczy to wszystkich, bo niektórzy żołnierze nieprzyjaciela zdają się mieć w oczach radary, sonary i lornetkę na dodatek, trafiając precyzyjnie z daleka, do tego przez gęste kłęby dymu.

Pamiętajcie – krótkie serie! Przynajmniej do czasu, gdy nie upgrade'ujecie broni o reduktor odrzutu.

Walka – czym?

Jako że to II wojna, niczym nowym zaskoczony nie będziesz – ot, thompson, garand, BAR, snajperski springfield po stronie aliantów, a u Niemców MP-40, StG-44, mauser itd. Do tego możliwość korzystania ze stacjonarnych MG-34 i 42 oraz granatów, w tym (nowość!) przeciwpancernych. No i jeszcze bazooka oraz panzerschreck na grubszego zwierza.

Warto tu wspomnieć o snajperce. Nie jest to już tylko zoom obrazu plus krzyżyk celownika. Oddano tu takie smaczki jak niedoskonałość optyki (widać charakterystyczne tęczowe obwódki na krawędziach ekranu oraz rozmycia obrazu przy przesuwaniu lufy), proces akomodacji oka, względnie niską szybkostrzelność. O tym, że wstrzymanie oddechu poprawia celność strzału, nawet mówić nie muszę.

Nowością jest możliwość ulepszania broni. Jeśli odpowiednio długo używasz danej giwery, masz szansę ją upgrade'ować. Wygląda to dość efektownie – ekran się rozmywa, z takim bullet time'em. Pojawia się nazwa upgrade. Tu uwaga – nie oznacza to, że go automatycznie dostaniesz. Trzeba tego dokonać samodzielnie. (Sposobu, w jaki to zrobić, nie podam, by nie ułatwiać życia posiadaczom „kopii legalnych inaczej".) Niektóre udoskonalenia są stałe (np. mniejszy odrzut, podwójny albo i większy magazynek), inne chwilowe (np. granaty nasadkowe dla garanda). Ja wiem jedno – gdybym nie zamontował celownika optycznego w StG-44, chyba bym się wściekł pod koniec gry (i tak byłem tego bliski...).

Jeszcze troszkę o walce

Urok grania w tego „Mohera" polega m.in. na tym, że sam decydujesz, jaką taktykę obrać. Możesz się pchać razem z oddziałem, ale na szczęście nie musisz. Ja preferowałem styl „okrężno-dachowy". Chłopaki na dole wiążą Niemców ogniem, a ja – hop na dach, i od tyłu, od tyłu – często zresztą zrzucając z góry granaty, co – swoją drogą – jest doskonałym sposobem zwalczania czołgów. Poza tym walka w niczym nie różni się od tego, co znamy z Call of Duty – biegamy, kucamy, czołgamy się, są starcia wręcz i tryb dokładnego celowania. W przeciwieństwie do MoH: Pacific Assault nie możesz wydawać żołnierzom rozkazów.

Nie budzi takich emocji jak choćby pierwszy MoH czy Call of Duty.

Wrażenia

Mapy są obszerne, gra nie haczy na maksymalnych detalach i przy rozdzielczości 1600 x 1200 – ale też testowałem ją na redakcyjnym: Core2Duo 1,8 GHz, GF8800 i 2 GB RAM-u. **Wizualnie jest świetnie**, mnie szczególnie podobają się „rozmyte" sekwencje walki wręcz oraz chwile, gdy nasza energia zbliża się do zera lub też otrzymujemy groźne postrzały – ekran na chwilę robi się czerwono-negatywowy. Trudno to opisać, ale jest efektowne. Świetna jest muzyka (autorstwa tego samego człowieka, który zmajstrował soundtrack do serialu „Lost"). Największe wrażenie zrobiła na mnie w misji rozgrywającej się w Holandii. Operacja Market-Garden. Zupełnie niewojskowa – bez werbli, fanfar, marszowego rytmu – i pewnie dlatego znakomicie kontrapunktująca chaos i śmierć dookoła. Dźwięku czepić się nie mogę.

Do engine'u takoż uwag specjalnych nie mam, może poza dość mizerną fizyką – a raczej właściwie jej brakiem. No, nie licząc rag-dolla. Ten zaś jest... przegięty. Widać, że wszyscy chcą umierać bardzo efektownie, a czasem efekciarsko. OK – ale koleś lecący po jednej kulce dwa metry do tyłu czy w górę (a trafiali się tacy) to chyba lekka przesada? Co do fizyki zaś... Szczerze mówiąc, gra wygląda tak samo jak stareńki już MoH:AA i tak np. gdy książka leży na półce, to znaczy, że i granat, który normalnie rozwala Tygrysa, z miejsca jej nawet nie ruszy. Ani książki, ani półki. „Tu będę leżała!". i nie ma przebacz.

Ponarzekać pora

Zacznę od tego, że **NIESAMOWICIE mnie wpienił system save'ów**. To, że dokonują się automatycznie i tylko w określonych miejscach, rozumiem i akceptuję. W czym problem? Otóż zapis dokonywany jest dopiero w momencie, w którym zaliczasz kolejne zadanie w misji. Teraz wyobraź sobie sytuację: lądujesz, 10 minut walczysz i tuż przed zaliczeniem pierwszego zadania giniesz. Zatem zaczynasz od początku. I giniesz. Znów od początku. I giniesz. I gdy 10 raz z rzędu zabijasz tych samych kolesi w tym samym miejscu, naprawdę odczuwasz przemożną chęć, by ugryźć się w tyłek albo choć przywalić z bańki w biurko w akcie desperacji. (Ktoś coś mówił o braku skryptów? Naprawdę? Ale kto? Bo ja nie!)

O jeden most za daleko

Ktoś powie „no to idź w inne miejsce i tam spróbuj". Jasne, tylko że są i takie misje w grze, w których nie da się tego zrobić. Taki most w Nijmegen dla przykładu (o tym jeszcze pomówimy, oj, pomówimy...). Masz go przebyć. Tylko że, cholera mać, **jest to prawie tak frustrujące jak słynna „aleja snajperów" w MoH:AA!** Prawie? Bardziej!!! Bo tam mogłem choć zrobić quick-save i w razie śmierci nie

OKIEM ALLORA

OCENA 7

Pierwsze wrażenie – no, w końcu coś nowego! Drugie wrażenie – nawet nieźle sobie wymyślili z tymi zrzutami. Trzecie wrażenie – co, jedynie pięć misji...? Czwarte wrażenie – na dzisiaj już wystarczy.

Airborne jest nieco dziwne. No bo niby jest w nim wszystko, co w świetnej grze być powinno. Bardzo fajna grafika, ciekawe lokacje, niemal ciągła walka, zdobywanie doświadczenia w używaniu broni itd. Gra na dziewiątkę? Niestety. Jest nieco za krótka i – co gorsza – nijaka. Dziwi zwłaszcza to ostatnie – adrenaliny niby nie brakuje, ale przez to właśnie dość szybko ma się gry dość. Fakt, mnóstwo tu fajnych wyzwań taktycznych (choćby zdobywanie bunkrów we Francji), ale jakoś sprawia to mniejszą frajdę, niż się wydaje.

A gdy doliczy się do tego jeszcze problemy, jakie napotkał MacAbra w ostatnich dwóch misjach... Cóż, zagrać na pewno warto, ale nastawiałem się na coś bardziej grywalnego.

Do wygrania
5x odtwarzacz KORR 9907

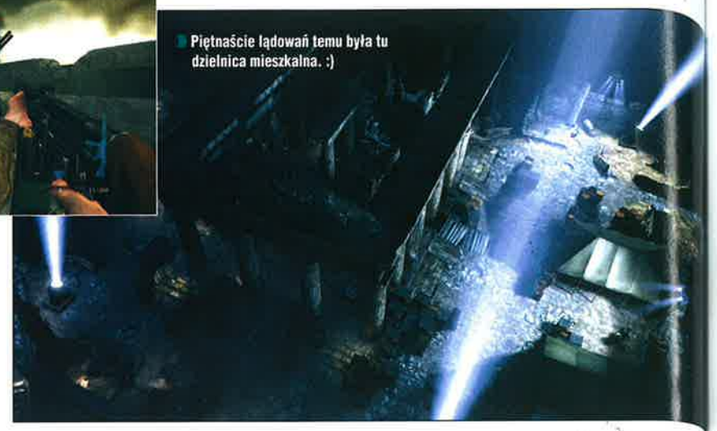
Uniwersalny odtwarzacz, który poradzi sobie z filmami skompresowanymi większością kodeków. Bezproblemowo radzi sobie z wyświetlaniem polskich napisów. Intuicyjne menu, dobrze leżący w ręku pilot. Gwarancja producenta na 24 miesiące.

Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Gwarancja producenta na odtwarzacz korr 9907 wynosi
A. 2 lata
B. 1 rok

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.KR.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B) i wyślij SMS-em pod numer 7164!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 1 października 2007

Niestety screen nie może w pełni oddać efektu pojawiającego się, gdy obrywasz...


Piętnaście lądowań temu była tu dzielnica mieszkalna. :)

traciłem za wiele. A tu – kicha. Dopóki go nie przejdziesz, nie ma save'a. No to próbuj do usr... śmierci. Przyznam, że byłem już bliski wspomnianej defekacji, gdy w końcu się udało. (A co przy tym mówiłem, wiedzą wszyscy w promieniu 10 metrów.) A próbowałem ze dwie godziny! (Inna sprawa, że CormaC zaliczył tę samą misję bez specjalnego wysiłku w 10-15 minut – no ale, widać, zdolny jest.)

Swoją drogą, po jej zakończeniu traficie właśnie do czegoś w rodzaju „alei snajperów", ale tam – choć z bólem – da się przeżyć, ponieważ strzelców zdradzają m.in. odbicia słońca w soczewkach celownika. Na moście zaś grzali do mnie ludzie z panzerschrecków. Jeden celny strzał – i pa, pa...

OKIEM HUTA

OCENA 8

No i wylądował – nowy Medal, po raz pierwszy w swojej historii niesiony na czaszy spadochronu. EA zapowiadało rewolucyjne zmiany z tą najważniejszą, powietrzną na czele – frunąc w dół możemy teraz wybrać miejsce lądowania i tym samym rozpocząć misję z niemalże dowolnego punktu mapy. Próba się udała, kierunek zmian jest właściwy, ale pierwsze podejście do desantu z nieba ma jednak swoje niedoskonałości. Nowy pomysł na rozgrywkę sprawił, że mapy są małe, a konieczność zapełnienia czymś tylko dziesięciu godzin rozgrywki sprawia, że latamy po nich w tę i we w tę. Poza tym Airborne ma oferować „różnym graczom różne przeżycia" i tak jest, tyle tylko, że pechowcom może się trafić wyjątkowo pozbawiona emocji rozgrywka. Z drugiej strony, szczęściarze, którzy lądować będą w „dobrym" (czyli zazwyczaj... złym) miejscu, doświadczą wielu emocjonujących strzelanin i pompujących adrenalinę momentów. Mnie się udało, ale liczę, że np. dodatek (lub sequel) pokaże prawdziwy potencjał Airborne.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Co (to) jest?!

Misji w grze jest pięć i zalicza się je w jakieś 10 godzin. Zaczyna się od inwazji na Sycylię w 1943 (operacja Husky). Potem jeszcze raz Włochy (operacja Avalanche) – walka wśród antycznych ruin. Operacja Neptun to – który to już raz? – D-Day i Normandia. Tym razem nie szturmujesz plaży, tylko wykurzasz od tyłu tych, co jej bronią (swoją drogą, to plaża Utah). Też ujdzie. A potem Holandia i słynna operacja Market-Garden. Tu pora na mały, ale konieczny wykład.

Szło tam o to, by desant uchwycił i utrzymał kilka mostów w strategicznych miejscach (m.in. w Nijmegen), dzięki którym alianckie dywizje pancerne przebijające się w tym czasie przez linie wroga mogły uderzyć prosto w przemysłowe centrum Niemiec. Gdyby plan się powiódł, wojna zapewne skończyłaby się jeszcze w 1944. Niestety, choć większość mostów udało się zdobyć, nie utrzymano ich wystarczająco długo. Nie będę tłumaczył, czemu – w każdym razie alianckie czołgi nie dotarły do Nijmegen na czas, a wojska desantowe, mimo że dokonywały cudów bohaterstwa, poniosły ciężkie straty i zmuszono je do wycofania się. Krótko mówiąc – była to znacząca klęska aliantów.

Misja ta, swoją drogą, jest najlepsza ze wszystkich – zacięta, klimatyczna, palce lizać. I jest taka aż do ostatniego zadania. **Wyobraźcie sobie moje zdziwienie, gdy nagle zobaczyłem alianckie czołgi wjeżdżające na wspomniany most...** To, że zaraz zostały rozwalone, nie zmienia faktu, iż... poczułem się oszukany. Bo myślałem, że gram w MoH, czyli uczciwy, klasyczny drugowojenny shooter, w którym zadbano o realia, prawdę historyczną itd. A tu masz... Historia alternatywna się robi.

Nie mam nic przeciwko, w końcu lubię s.f. – ale u licha, nie tego oczekiwałem! To tak, jakbyście oglądali „Kompanię braci" i nagle w jednym z odcinków chłopaki zostałyby zaatakowane przez średniowiecznych samurajów albo Predatora. Może i byłby to fajny film – ale chyba nie o to chodzi, by taką „fajność" robić w uczciwej wojennej produkcji, po której oczekujesz trzymania się konwencji paradokumentalnej. To jednak i tak nic wobec tego, co spotyka nas w misji finalnej...

Szczyt szczytów

Zacznijmy od tego, że jest to misja w sumie CAŁKOWICIE fikcyjna (*). Tyle o trzymaniu się prawdy historycznej. Operacja Varsity składa się z dwóch zadań. Pierwszym jest sabotaż niemieckiej fabryki zbrojeniowej. Jest ciężko (snajperzy!), ale fajnie. Aż do momentu, gdy na peron wjeżdża niemiecki pociąg pancerny. A z niego wyskakuje – trzymajcie się i trzymajcie mnie, bo mnie cholera zaraz weźmie – Terminator. W terii elita niemieckich oddziałów szturmowych. Napier...nicza taki z MG-42 jak Rambo, a na kule jest odporny niemal jak T-100. Niemal, bo cały magazynek zwykle wystarcza. Szczerze mówiąc, tu zacząłem się już śmiać...

Drugą misją jest opanowanie niemieckiej wieży przeciwlotniczej. Co prawda, takie ustrojstwo (ogromna betonowa baszta, właściwie niezniszczalna, naszpikowana bronią plot. wszelkiego kalibru) zbudowano tylko w Berlinie... No ale jak już wiecie, scenarzyści tego „Mohera" podejście do realizmu i prawdy historycznej mają tak swobodne jak gracz możliwości ruchu na planszy. Do tego postanowili wycisnąć z zadania wszystkie soki, na siłę je wręcz komplikując i wydłużając.

Najpierw trzeba więc tę ogromną wieżę opanować i całkowicie oczyścić z Niemców. Potem spotkać się z resztą oddziału dokładnie w jej środku (by nie było za prosto). Zatem po jej zdobyciu wracamy na dół – a Niemcy się cudownie odradzają. Po dotarciu do miejsca zbiórki otrzymujemy rozkaz, by udać się do jej podziemi. Wróg naturalnie znów się odradza... Tam podkładamy ładunki wybuchowe – i odpieramy kolejny atak odrodzonych nieprzyjaciół, z Terminatorami w ilościach hurtowych na czele.

Powiem tyle: gdy w końcu wysadziłem tę cholerną wieżę, z moich ust wydobył się radosny ryk „no ##$%, NARESZCIE!!!". **Nie cieszyłem się, że wykonałem zadanie. Cieszyłem się, że już nie muszę w to więcej grać.** Po prostu miałem serdecznie dość... A to chyba bardzo niedobrze dla gry, prawda?

Bohaterowi są zmęczeni

Cóż mogę powiedzieć w finale recenzji? Gra ma prawie wszystko, by stać się wielkim hitem. **Zabrakło tylko jasnej koncepcji, czym ma być, o czym i jak opowiadać.** W efekcie powstała jakaś dziwna hybryda MoH i RtCW. Na pewno efektowna, wsparta dużym budżetem, co widać, słychać i czuć. Ale nie ma tej magii, nie budzi silnych emocji, nie angażuje tak jak choćby pierwszy MoH czy Call of Duty. **Coś w niej nie trybi, niestety.** Przez większość czasu po prostu grasz, a nie czujesz się żołnierzem.

Nie będę odradzał jej zakupu. Ale też nie powiem, że jest to tytuł, w który koniecznie trzeba zagrać.

PS Jeśli komuś to, co zrobili z historią II wojny scenarzyści, nie przeszkadza, śmiało może dodać do oceny punkt. |CDA|

(*) Operacja Varsity nie jest fikcją – ale też nie ma nic wspólnego z tym, co nam tu zaserwowali scenarzyści.

Wierzcie mi – będziecie kląć na tę wieżę z głębi serc.

Jeszcze jedna misja?! O nie, to już przesada, nie gramy dalej!

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- ⊕ grafika, muzyka, dźwięk, engine!
- ⊕ swoboda poczynań na planszy
- ⊕ sporo innych fajnych rzeczy
- ⊖ fizyka
- ⊖ przegięcia w końcówkach niektórych misji
- ⊖ save tylko po zaliczeniu danej submisji
- ⊖ jakaś bezklimatyczna, nie wciąga

Wizualnie jest świetnie, dobra muzyka i efekty, engine też daje radę. Tylko fizyka kuleje.

MoHerowe story

(Pominąłem tu konsolowe edycje Medal of Honor, których jest całkiem sporo.)

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
Recenzja w CDA: 03/2002
Ocena: 8+
Inspirowana filmem „Szeregowiec Ryan". Zapadła w pamięci graczy etapem odtwarzającym lądowanie na plaży Omaha. Gra wiecznie żywa, polecam!

MOH:AA SPEARHEAD
Recenzja w CDA: 03/2003
Ocena: 8
Pierwszy dodatek. Dla odmiany widoczna inspiracja „Kompanią braci". Nieco poprawiona grafika, wyrównany dobry poziom etapów. I mimo że wcielamy się w amerykańskiego żołnierza, walczymy także w... Berlinie. Warto, szczególnie jeśli podobał ci się wspomniany serial.

MOH:AA BREAKTROUGH
Recenzja w CDA: 13/2003
Ocena: 6+
Drugi dodatek, niestety bardzo nieudany – twórcy MoH pożarli się z pracodawcami (potem dla konkurencji stworzyli Call of Duty), a ich następcy zupełnie nie czuli klimatu. Nie polecam, chyba że jesteś maniakiem serii. Ale ja też jestem – i się nudziłem. Choć początek jest świetny...

MOH: PACIFIC ASSAULT
Recenzja w CDA: 08/2004
Ocena: 9
Próba powrotu na tron, zajęty w tym czasie przez Call of Duty. Inny teatr wojenny, elementy taktyki... Eld dał 9, ja byłbym mniejszym optymistą – góra 8. Gra była całkiem sympatyczna, ale jednak wyżej oceniam CoD, elementy taktyki raczej przeszkadzały w grze. Tym niemniej warta polecenia.

PRODUCENT: CLIMAX
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.MOTOGPTHEGAME.COM/07

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 1 GB RAM
GRAFIKA: 128 MB, SM 1.1

GATUNEK: WYŚCIGI
MULTIPLAYER: TAK

GAME PLAY

AL | CO DWA KÓŁKA TO NIE CZTERY

MotoGP'07

Po roku czekania dostaliśmy MotoGP 07. Nowy sezon, lepsza grafika, wyższy numerek, standard... Wróć! Motocyklówek w końcu za wiele nie ma, do tego MotoGP było zawsze jedną z lepszych. Dobrego zaś nigdy za wiele, prawda?

Napędziłem strachu wstępem? Bez obawl Wprawdzie **w nowym MotoGP zamiast na rewolucję postawiono na ewolucję, ale w dobrym kierunku.** Choć wielkich zmian brakuje, co się dało, zostało poprawione, a co było już wystarczająco dobre – zostawiono. Rezultat? Jak MotoGP najlepszą motocyklówką było, tak nadal jest.

Klucz do sukcesu

Na wypadek gdybyście z poprzednią edycją nie mieli do czynienia, parę słów o tym, z czym się to MotoGP je. Znakiem rozpoznawczym serii jest... rozdwojenie jaźni. Z jednej strony mamy bowiem do czynienia z motocyklowym odpowiednikiem Formuły 1. Ścigamy się na rzeczywistych torach, z rzeczywistymi przeciwnikami, zdobywamy punkty i walczymy o tytuł mistrza świata w MotoGP. (W najnowszej edycji mamy, rzecz jasna, do czynienia z obecnym sezonem 2007, dzięki czemu można powalczyć ze „znajomymi" z telewizora. Znaczy to zresztą także, że w porównaniu do poprzedniej części pojawił się jeden nowy tor [Misano we Włoszech; w sumie jest ich 18, plus Extreme, co daje 35 tras, nie licząc wersji mokrych], bo tak też się stało w rzeczywistości.)

Ale poza ściganiem się na torach w mistrzostwach świata gra oferuje także drugi, równoprawny sposób rozrywki. Wystarczy wybrać tryb kariery, by móc wyjechać nie tylko na tory (choć tym razem w nieco mniej „napompowanej" realizmem formie), ale także na ulice miast i ścigać się nie z grzecznymi torowiczami w skórzanych wdziankach, a z ulicznymi wojownikami w moro i T-shirtach – bo właśnie takie smaczki czekają na gracza w Extreme.

W nowym MotoGP zamiast na rewolucję postawiono na ewolucję, ale w dobrym kierunku.

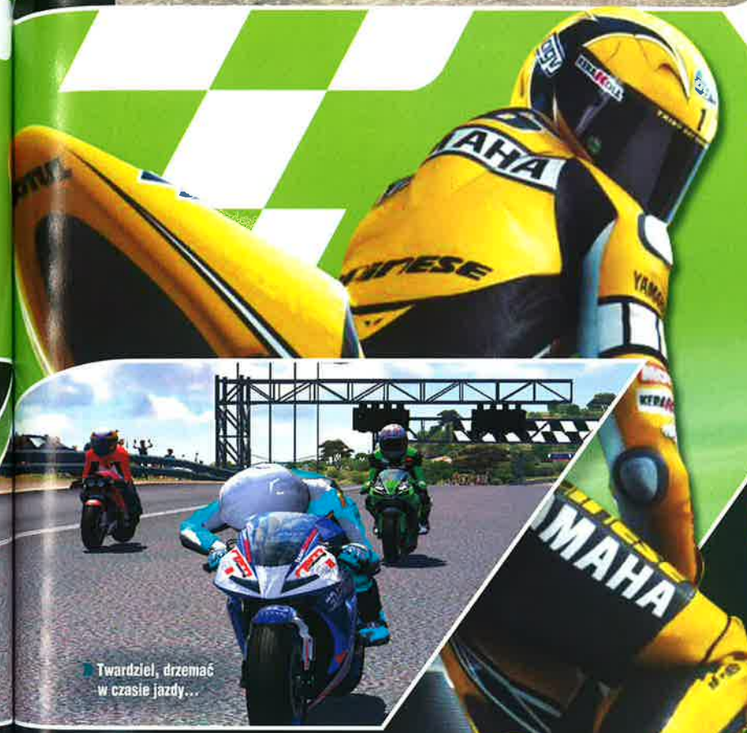
Fakt, że zbyt wielkich różnic w samych wyścigach nie ma, bo nikt się kluczami ani piąchami nie okłada, ale za to tory... OK, w mistrzostwach za bardzo poszaleć nie było jak (realizm i te sprawy), widać jednak, że ograniczenia te odbito sobie projektując tory Extreme. Choć nadal walczymy na asfalcie, otoczenie wygląda super!

Kibice czy wykopki?

Ale by nie było – nie znaczy to, że tory mające rzeczywiste odpowiedniki wyglądają źle. Są mniej urozmaicone, mają szerokie pobocza z piaskiem tudzież trawą, ale tak przecież wyglądają naprawdę. Tam, gdzie można było poszaleć, widać duże zmiany. Przykłady? Choćby **wygląd nieba – tak naturalnego (i pięknego) jeszcze nie widziałem i to nie tylko w grach poświęconych sportom motorowym.** Bardzo dobrze prezentują się również modele motocykli i jeźdźców, a nawet asfalt.

Duża zmiana na plus miała także miejsce w przypadku publiczności. Na trybunach gapiów w trakcie wyścigu jest po prostu masa, w dodatku te małe ludziki całkiem sensownie reagują na sytuację na torze, a do tego nie wyglądają jak klony. Fakt, nie są tak szczegółowe jak kierowcy, ale wyglądają (i zachowują się) lepiej niż w dowolnej innej grze tego typu. Przyczepić się do nich można jedynie w trakcie powtórek, bo przy niektórych ujęciach kamery widać, że im dalszy rząd na trybunach, tym modele mniej szczegółowe, ba, w jednym przypadku udało mi się nawet zauważyć ludków z wielkich pikseli, co to oczy mogły wydłubać! Skandal? Cóż, moim zdaniem, po prostu racjonalne wykorzystanie zasobów. Bo skoro problemu w trakcie wyścigów nie widać, można takie uproszczenia wybaczyć, tym bardziej że gra chodziła płynnie mimo naprawdę niezłego wyglądu.

Trenerze, on na mnie leci!



Twardziel, drzemać w czasie jazdy...

Kto drzemie, przebudzony będzie.

Wracając do Extreme. Ze względu na brak tłumów przyczepić się można w zasadzie jedynie do latających nad niektórymi trasami samolotów. Choćby w Niemczech – co tam robią maszyny ze skrzydłami delta, których Luftwaffe na stanie nigdy nie miało, wiedzą chyba tylko twórcy. Że się bez sensu czepiam? Fakt, ale to tylko pokazuje, jak dobrze to wszystko wygląda, skoro przyczepić się można tylko do naprawdę mało znaczącego problemu z latajkami.

Osiołkowi w żłoby dano...

Ale na tym dobre pomysły się nie kończą. Dwa opisane wcześniej światy w trybie kariery (w przeciwieństwie do wyboru trybu mistrzostw) są w istocie częścią jednej całości. Można się dowolnie pomiędzy nimi przemieszczać, ścigając się to na torze, to po drogach. W dodatku – jako że postać mamy tylko jedną – nagrody zbieramy w obu tych trybach. A jest o co walczyć, bo nie dość, że dostajemy kasę oraz odkrywamy nowych zawodników i „bajki", to jeszcze zdobywamy punkty rozwoju postaci. Tak, tak – **mamy tutaj elementy RPG** (osoby znające poprzednie części prosi się o wyrozumiałość – pisałem przecież, że rewolucji w edycji 07 nie ma)!

Fakt, że atrybuty są tylko cztery (przyspieszenie, hamowanie, zakręcanie i prędkość maksymalna), a w dodatku dublują się z tuningiem (o którym

OKIEM QN`IKA

OCENA 9

W przeciwieństwie do Ala, jeśli chodzi o komputerowe symulacje, nie stawiam wyżej czterech kółek nad dwoma. Przeciwnie – to właśnie szaleństwa jednośladami zawsze dawały mi więcej frajdy. Uczucie niesamowitego pędu, kosmiczne prędkości i świadomość, że najmniejszy błąd kończy się długim lotem zawsze wystarczały, by przykuć mnie do monitora na długie godziny. A jak sprawdza się najnowszy MotoGP?

Krótko: rewelacyjnie. Nawet bez trybu Extreme byłoby bardzo dobrze, zaś ściganie się po prawdziwych ulicach to już poezja, szał i sama radość, jaką może dać tylko przemykanie między przeszkodami przy prędkości 300 km/h. A jeśli do tego dodamy oszałamiającą oprawę graficzną (deszcz!), niezwykle przyjazne poziomy trudności (amator ma szansę wygrać już swój pierwszy wyścig!) i ciekawy multiplayer, pozostaje tylko życzyć sobie dużo wolnego czasu. Polecam!

Multi

Wersje są dwie – sieciowa i lokalna. Dzięki bliskim konszachtom z X360 można nawet w cztery osoby jeździć na jednym kompie! Fakt, że dobrze by było, gdyby była to dość wypasiona maszyna podłączona do jakiegoś dużego monitora czy telewizora HD, ale to w końcu trudno nazwać wadą, raczej oczywistymi wymaganiami. W wersji sieciowej natomiast można się ścigać maksymalnie w 16 osób. Najważniejsze są jednak i tak dwa nowe tryby.

Pierwszy z nich to turnieje. Do wyboru jest pięć serii: Open International, European Classic, All Nippon Series, Race Club oraz Fight Club. Wybranie jednej z nich określa, na jakich motocyklach będzie można jeździć. Będzie to albo wolna amerykanka (w przypadku pierwszym), albo też zostaniemy ograniczeni do kółek z Europy w drugim, a do Japonii – w trzecim. W dwóch ostatnich seriach natomiast startują tylko modele torowe lub uliczne. Niestety choć wybrać możemy „bajki", nie ma możliwości wyboru torów, na jakich będziemy jeździć. Komputer (znaczy się twórcy) wie lepiej, a jedyną formą naszego protestu może być o...puszczenie turnieju.

Drugim nowym pomysłem (przynajmniej w tej serii) na grę w sieci jest pojedynek na „bajki". Siada sobie dwóch gości na maszynach, miło się do siebie uśmiechają, następnie zaczyna się pojedynek – przy czym przegrany ma potem więcej miejsca w garażu, bo jego „bajka" wziął zwycięzca. Jako że nowe kółka kupuje się tutaj za ciężko zarobione pieniądze (podobnie jak i części do tuningu), jest to opcja jedynie dla twardzieli, choć na szczęście widać ogólny poziom przeciwnika, co pozwala wybrać kogoś, z kim będziemy mieli jeszcze szanse.

strony czysto wizualnej, zmieniając malowanie (oczywiście ubiór postaci i kask też, choć jedynie w trybie Extreme, ale o mistrzostwach – tak dla hardkorowców, stanowiących osobny tryb gry, jak i tych nieco luźniejszych, w ramach kariery – będzie dalej), jaki dokupując lepsze części czy modulując ustawienia.

Ale tłoki...

W porównaniu do bardziej rozbudowanych samochodówek **tuning mechaniczny został tutaj potraktowany nieco po macoszemu.** Opcji jest wprawdzie sporo, da się wymienić niemal wszystkie ważniejsze części, które w motocyklu wymienić można, ale półki wirtualnego sklepu świecą pustkami. W wielu przypadkach mamy do wyboru tylko dwie opcje – i tyle. A choć niektórych części jest więcej, np. felg, Need for Speed to nie jest. Dobrze chociaż, że wymiana hamulców, amortyzatorów czy tłumika wpływa również na zmianę wyglądu naszego rumaka. Jeszcze jedno – części można podmieniać jedynie we własnym motocyklu do Extreme, w bardziej cywilizowanym Championship da się jedynie zmienić ustawienia.

Chociaż „jedynie" to niezbyt dobre określenie. Bo można zmieniać przełożenia skrzyni biegów, sztywność zawieszenia i twardość opon (osobno dla każdej z osi) oraz rozstaw kół. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by przygotować kilka różnych setupów, a potem wczytywać je w zależności od toru. Ba, mamy nawet coś w rodzaju telemetrii. Fakt, zbyt rozbudowana nie jest, pokazuje na dobrą sprawę to, na których odcinkach trasy byliśmy szybsi, a na których wolniejsi, ale to i tak całkiem sporo jak na grę, w której pełny realizm wcale nie jest dobrem najwyższym.

Realizm (nie)ponad wszystko

I tyczy się to nie tylko kariery, ale także tego osobnego trybu dla fanów MotoGP. Choć cała otoczka jest w nim maksymalnie zbliżona do tego, co można zobaczyć w trakcie transmisji w telewizji, model jazdy już tak bezkompromisowy nie jest. Trzeba się wprawdzie do niego przyzwyczaić, jeśli ktoś miał wcześniej do czynienia przede wszystkim z samochodówkami, ale to wynika z fundamentalnych różnic między dwoma a czterema kółkami.

później), ale to jeden z bardzo niewielu motoryzacyjnych tytułów, w których w ogóle można rozwijać postać. OK, było parę samochodówek (S.C.A.R. czy Evolution GT), w których rozwiązano to jeszcze ciekawiej (np. cofanie czasu symulujące szósty zmysł czy wkurzanie przeciwnika z przodu), ale nie uświadczyło się tam dwóch kółek, co całą dyskusję czyni mocno akademicką.

Poza rozwojem postaci można jeszcze tuningować swojego rumaka. I to zarówno od Sam proces jest na szczęście – przynajmniej na niższym poziomie trudności, gdy AI nie daje jeszcze zbytnio popalić – w miarę bezbolesny i wymaga poświęcenia zaledwie paru minut. Potem jest już z górki, bo na Easy wypadek nie eliminuje nas z walki o zwycięstwo w wyścigu – nawet gdy do pokonania mamy tylko jedno okrążenie,

TMNT™
WOJOWNICZE ŻÓŁWIE NINJA
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA*
GRA W SPRZEDAŻY OD 14 WRZEŚNIA
FILM W KINACH OD 28 WRZEŚNIA
DOŚWIADCZ WALKI W STYLU NINJA
GRA NA PC I PLAYSTATION 2 W CENIE 79,99 ZŁ
WWW.TMNTGAME.COM
12+ www.pegi.info
PC DVD-ROM
PlayStation.2
GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS.
Wii
©2007 Mirage Studios, Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles™ and TMNT are trademarks of Mirage Studios, Inc. All rights reserved. Software ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Wii™ and the Wii logo are trademarks of Nintendo. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
*WYŁĄCZNIE GRA NA PC
UBISOFT

Jedzie prosto jak po drucie.

Nie dość, że spalinami wali, to się fasolki najadł!

wieloletnim fanem takich sportów, najlepiej w ogóle zapomnij, chyba że lubisz dostawać od bezdusznej maszyny po czterech literach.

Przyznać jednak trzeba, że nawet na najbardziej wymagających ustawieniach jeździ się łatwiej niż w starym Superbike'u, no ale tamten tytuł został ochrzczony GPL-em wśród motocyklówek. Tylko czy to taka duża wada? **Dla większości graczy dostępne w MotoGP 07 poziomy realizmu będą w zupełności wystarczające – w końcu mogą się w niego dobrze bawić zarówno początkujące żółtodzioby, jak i całkiem zaawansowani fani dwóch kółek.** W dodatku na wiernie odwzorowanych tegorocznych mistrzostwach i na ulicach. Po prostu dla każdego coś miłego.

Mowa końcowa

Tak zresztą można scharakteryzować całą grę. Ma tryby i dla fanów realizmu, i tuningu, duże możliwości zmiany swojego wojownika i jego maszyny, a do tego bardzo a z wrodzonego lenistwa odpuściliśmy sobie sesję kwalifikacyjną, przez co startowaliśmy z ostatniego miejsca.

Zanim jednak podniosą się głosy oburzenia, że przecież profanacja i w ogóle, spieszę donieść, że to przykład ekstremalnej łatwizny, na którą ta gra też pozwala. Jeśli preferujecie znacznie większe wyzwania, nie ma problemu. Wystarczy zwiększyć poziom trudności, a niezbędna stanie się nie tylko sesja kwalifikacyjna, ale także treningowa – by odpowiednio dobrać ustawienia swojego „bajka". A jeśli komuś i tego mało, pozostaje włączyć widok z „kabiny", ale to już ekstremum pełną gębą. Bo nawet na Easy gra robi się cholernie wymagająca – a o wyższych poziomach trudności, o ile nie jesteś

MOTOGP 07

OCENA **8+**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- ⊕ dobra grafika
- ⊕ dużo zróżnicowanych torów
- ⊕ możliwości rozwoju
- ⊕ dużo poziomów trudności
- ⊖ trochę za mało zmian

bardzo dobrze wygląda i jest odpowiednio dynamiczna. Ba, nawet muza lecąca w tle jest super i wspaniale nastraja do walki! A do tego dochodzą jeszcze multi i duża liczba zróżnicowanych torów. Czyżby tytuł idealny? **Bez dwóch zdań jest to najlepsza motocyklówka dla szerokiego grona fanów, ale...** „ale" jest na szczęście tylko jedno. Mocno kosmetyczne różnice w porównaniu do wersji sprzed roku. Poprawiona grafika, parę nowych trybów multi, nowy sezon i... w zasadzie to tyle.

Nie zmienia to jednak faktu, że jest to gra bardzo dobra, a w dodatku właściwie pozbawiona konkurencji. Rekomendacja? Może być tylko jedna: jeśli kochasz dwa kółka, po MotoGP 07 pędzisz – lepszej gry i tak na półkach sklepowych nie znajdziesz. **CDA**

Co cztery kółka to nie dwa

Jako że samochodówek jest mnóstwo, a dobre motocyklówki można policzyć na palcach jednej ręki drwala po przejściach, parę słów o różnicach we wrażeniach. Bo choć teoretycznie tak dwa, jak i cztery kółka są szybkie i na palenie gum pozwalają, w praktyce jazda na wyczynowym motocyklu to zupełnie co innego niż jazda w szybkim wózku.

Największa różnica jest oczywiście w masie, z której wynika dużo lepsze przyspieszenie motocykli. Owszem, najszybsze wózki mogą się do niego zbliżyć, ale i tak jeśli chodzi o przyspieszenie, dwa kółka będą w większości przypadków górą.

Druga różnica też wynika z masy, ale tym razem z jej rozłożenia. O ile bowiem motocykle mają lepsze przyspieszenie, to skutecznością hamulców wygrywają samochody. Powody są dwa. Pierwszy to położenie środka ciężkości – nie wdając się w szczegóły, które tuż po wakacjach nie każdego muszą interesować, chodzi o to, że jeśli motocyklista zacznie zbyt mocno hamować... nauczy się latać. To nam w samochodzie oczywiście nie grozi. Niby fakt, że motocyklista może się wyprostować, dzięki czemu „włączy" dodatkowo hamulce aerodynamiczne, ale skoro już o aerodynamice mowa, w przypadku samochodów jej działanie jest jeszcze lepsze.

Z aerodynamiką, a konkretnie dociskiem aerodynamicznym, związana jest jeszcze jedna rzecz. Dzięki dociskowi do podłoża samochody (oczywiście z odpowiednio ukształtowaną karoserią, ale w końcu piszemy o pełnym wyczynowym wypasie) mogą ze znacznie większą niż motocykle prędkością pokonywać zakręty.

Jakie to jednak ma znaczenie dla graczy? Ano bardzo konkretne – jeśli dawno na żadnym motorze nie jeździłeś (nawet wirtualnie), przygotuj się na wcześniejsze hamowanie i wolniejsze pokonywanie zakrętów. Banał? Nie zapominaj, że prędkość nie tylko trudniej wytracić, ale też znacznie łatwiej jej nabrać. Wniosek? Na początku motocyklówka to dla fanów samochodówek zupełnie inny, dziwny świat. Ale po treningu niemal równie piękny (nie zabijajcie za to „niemal", nic nie poradzę, że na dwóch kółkach nie bardzo się mieszczę... i to wcale nie przez brzuch).

Na aukcjach po 1 zł, jak się ma szczęście. :)

ASUS
Rock Solid · Heart Touching

ASUS Gaming Series

Obraz Mocy

PG191
LCD MONITOR

Obraz na monitorze na licencji Techniand Sp. z o.o.

PG191 Stworzony dla graczy

Porusza zmysły czasem reakcji na poziomie 2ms i wbudowanym subwooferem.

Szybki czas reakcji
W monitorze ASUS PG191 zastosowano w technologię Trace Free zmniejszającą czas odpowiedzi matrycy do zaledwie 2ms (szary-szary) co zapewnia płynność wyświetlania niezależnie od tego, czy jest to mecz piłki nożnej, gra 3D czy film wideo.

Wyjątkowa moc dźwięku
PG191 wyposażono w 2.1-kanałowe głośniki (satelity o mocy 10W oraz ASUS Power Bass System o mocy 15W) zapewniające głębokie i żywe efekty dźwiękowe podczas walk toczonych w wirtualnym świecie. Najbardziej zaawansowany system wirtualnego dźwięku przestrzennego SRS Lab TruSurround XT™ gwarantuje PG191 obsługę standardu Dolby™ oraz odtwarzanie efektów pochodzących z najnowszych gier w 5.1- i 6.1-kanałowej głębi dźwięku.

Kamera internetowa 1.3MPix pomocna przy komunikacji wideo
ASUS PG191 posiada kamerę internetową o rozdzielczości 1.3MPix oraz gniazda słuchawkowe i mikrofonowe – wszystko czego potrzebujesz do prowadzenia rozmów wideo. Oprócz tego, wbudowana kamera internetowa pomoże Ci grać w zespołowe gry online dzięki możliwości omówienia strategii walki z kolegami z drużyny przy pomocy wideokonferencji.

PRODUCENT: DIRECT ACTION GAMES
DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
CENA: 9,99 ZŁ
WWW.WWIICOMBAT.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 64 MB, T&L

GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: TAK

EUGENIUSZ SIEKIERA | POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

RAJD NA BERLIN

TAJNA BROŃ III RZESZY

Widząc krzyczące z kioskowej witryny logo Rajdu na Berlin, mimowolnie skrzywiłem się oczekując gry – że tak powiem – niewybitnej. Bo czego można oczekiwać po produkcji za 10 zł?

Jak się później okazało, nie taki Rajd na Berlin straszny, na jaki wygląda (nieciekawie zresztą, ale o tym nieco później). Bynajmniej nie jest to zasługa speców z CI. Oni jedynie wydali ten produkt pod szyldem własnej serii, oryginalny tytuł zaś brzmi nieco inaczej (World War II Combat: Road to Berlin), a za jego stworzenie odpowiada ekipa Direct Action Games.

Na pierwszy plan zdecydowanie wysuwa się grywalność, nie grafika.

Jak na garbatego całkiem prosty

W każdym razie chyba tylko oczekiwanie najgorszego sprawiło, że mile się rozczarowałem. W ostatecznym rozrachunku omawiana **gierka okazała się w miarę strawnym, choć nieco archaicznym tworem**. „Strawny" jednak oznacza, że animacja jest żenująca, fizyka – prawdę mówiąc – nie istnieje, grafika trąci stęchlizną niczym stara, dawno niewietrzona piwnica, a o konstrukcji map można w najlepszym razie powiedzieć, że ujdą w tłoku. Z drugiej zaś strony, tytuł ten najzwyczajniej w świecie nie irytował mnie tak bardzo jak ostatnie odsłony Terrorist Takedown, które próbowały udawać, że są czymś więcej niźli próbą pobicia kolejnego rekordu w tworzeniu gry na czas. Po prostu przy całym tym mizernym koktajlu bawiłem się, o dziwo, nie najgorzej i zaliczenie całej, nie tak krótkiej znów kampanii, nie sprawiło mi specjalnej przykrości.

Niby nic, a grać się da

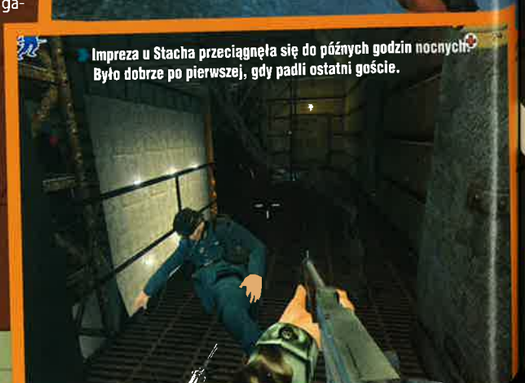
Mamy tu do czynienia z klasycznym, boleśnie liniowym, drugowojennym FPS-em w stylu produkcji sprzed czasów MoH:AA. Oznacza to mniej więcej tyle, że bitewną zawieruchę symbolizują głównie nieudolnie wykonane ruiny miasta i pojawiające się od czasu do czasu czołgi, zaś nieprzyjacielskie tylko trzepiemy wyłącznie w pojedynkę. Sceny typowe dla dzisiejszych gier wojennych, gdy towarzyszą nam kompani, należą do rzadkości (w zasadzie nie ma ich prawie wcale). Ale już **patrząc na gierkę przez pryzmat staroszkolnych tytułów, broni się ona nieźle**. Zdecydowana większość misji jest długa i rozbudowana, a zadania, jakie przyjdzie nam wykonać, naprawdę rozmaite i wielokrotnie zmieniane w obrębie tej samej misji. Cała kampania zawiera 10 etapów (+ rozgrywki multi), co tym samym wykreśla ten tytuł z niechlubnej listy gier, które można ukończyć w granicach 2 godzin. Tu byłoby to dość trudne.

Znalazło się też kilka wartych odnotowania pomysłów. Przypadł mi do gustu motyw ze zdobywaniem amunicji. Nie wystarczy przebiec radośnie po stygnących zwłokach wroga. Przeszukiwanie ciał czy szafek zawsze trwa tu kilka sekund (co wydaje się oczywiste), a w tym czasie łatwo zaliczyć bonusową kulkę w czerep. Zdecydowanie mniej trafionym patentem jest rezygnacja z save'ów na rzecz checkpointów, co przy totalnym braku apteczek potrafi momentami napsuć krwi. Z drugiej strony, przeciwnicy należą do popularnego wciąż jeszcze gatunku debilowatych, co pozwala na całkiem spory margines lekkomyślności (jednym słowem, można się bawić w Rambo).

Ballada o spapranym silniku

Tytuł jest napędzany przez Unreal Engine, co – prawdę mówiąc – jest średnio widoczne. Narzędzie to stare i zasłużone, ale rozdźwięk pomiędzy oprawą ponadczasowego dzieła Epic Games a tego szrota jest olbrzymi. Co za tym idzie, szczegółowość map (a raczej jej brak) może co niektórych rozkapryszonych graczy prędzej odstraszyć, niż zachęcić, bo bardziej przypomina produkcje końca ubiegłego wieku niż dzisiejsze, dopieszczone w najdrobniejszych detalach tytuły. Szczególnie mizernie prezentują się otwarte przestrzenie, na ich tle nieco lepiej wypadły wnętrza budynków.

Cóż, grafika nie jest tu najmocniejszą stroną: w przypadku Tajnej Broni III Rzeszy na plan pierwszy zdecydowanie wysuwa się grywalność. Niestety ułomność wszystkich pozostałych elementów składowych nie pozwala mi postawić wyższej oceny. |CDA|



OCENA 4+

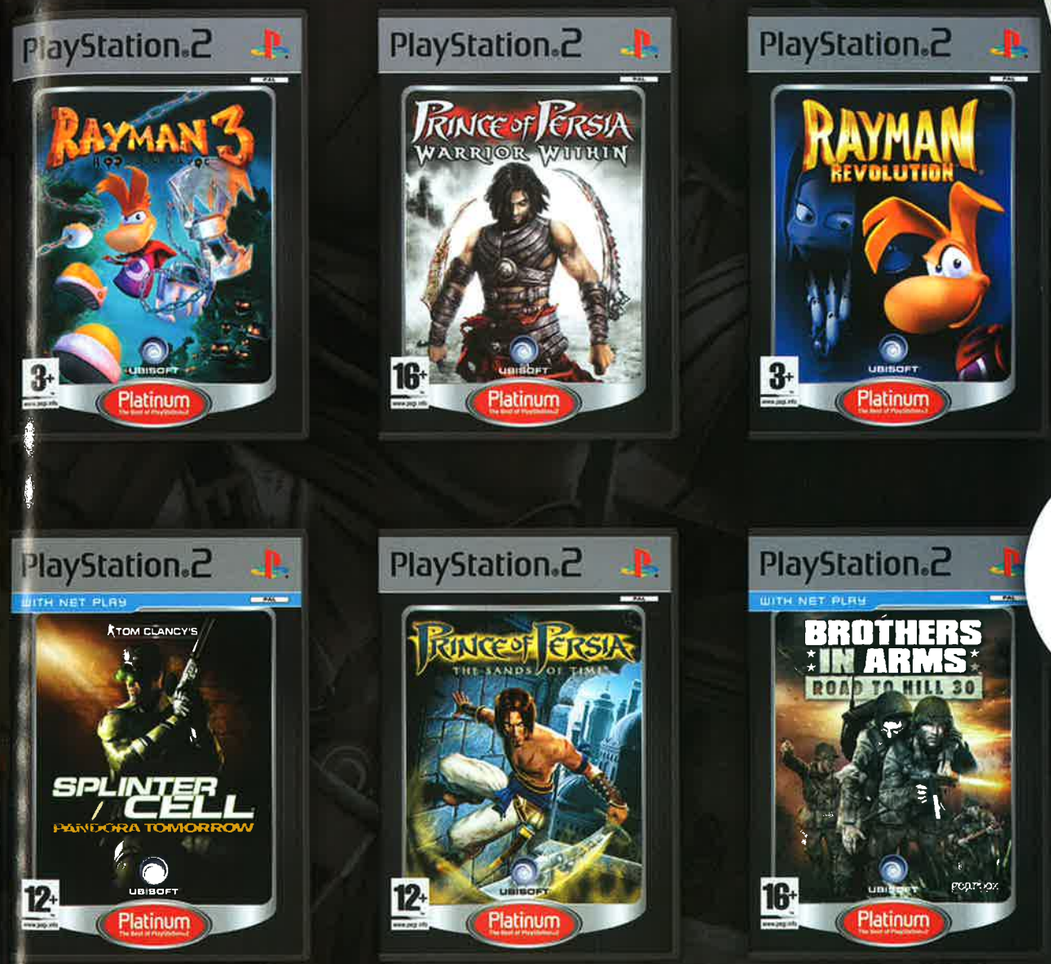
GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 4
AUDIO 4

PODSUMOWANIE

- mimo wszystkich wad grało się znośnie
- pod każdym względem przestarzała
- brak save'a i apteczek

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O WYJĄTKOWE TYTUŁY, TERAZ PO RAZ PIERWSZY W KOLEKCJI KLASYKI NA PLAYSTATION® 2!

69,90 PLN



TYLKO NAJLEPSZE W HISTORII GRY NA KONSOLĘ SONY PLAYSTATION® 2! TERAZ W WYJĄTKOWEJ WERSJI, Z POLSKĄ INSTRUKCJĄ I W REWELACYJNIE NISKIEJ CENIE!

Sprawdź je wszystkie na www.kolekcjaklasyki.pl/kkps2

PlayStation.2

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

UBISOFT

KOLEKCJA KLASYKI

KOLEKCJA KLASYKI jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli.
2001 - 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
"PS", "PlayStation", is registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.EASPORTS.COM

WIN 2K/XP/VISTA
PROCESOR: 1,3 GHZ
RAM: 256 MB (512 MB Z VISTĄ)
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1

GATUNEK: SPORTOWA
MULTIPLAYER: NIE

HUT SĘDZIMIR | KOPIE JAJO. PO ANGIELSKU

RUGBY 08

Recenzje kolejnych edycji gier sportowych Electronic Arts pisać można właściwie w ciemno – co roku zmieniają się tylko składy drużyn, a nowości jest zwykle niewiele i raczej kosmetyczne. Z Rugby 08 jest w zasadzie podobnie, ale...

Nie chcę się zastanawiać, gdzie trzymają głowy ci najbardziej na końcu...

Gry symulujące rugby, wymyślony w Anglii sport, od zawsze zajmowały wśród gier EA Sports pozycję Kopciuszka. Mało było potencjalnych klientów, więc i pieniędzy na produkcję czy marketing nie opłacało się wydawać zbyt dużo. Dopiero ostatnia – uwaga, oznaczona jako 06! – edycja elektronikowego Rugby pokazała, że seria otrzymała zastrzyk gotówki, zaskakiwała profesjonalnym wykonaniem, dużą liczbą trybów rozgrywki, świetną grywalnością i porządną oprawą graficzną. Tegoroczna edycja dodaje niewiele, ale te małe, drobne zmiany znacznie wpływają na komfort rozgrywki i frajdę, jaką daje.

Najlepsza symulacja chuligańskiego sportu dżentelmenów. Nie tylko dlatego, że jedyna...

AI i jajo

Co nowego w świecie rugby? **W samej rozgrywce zmieniono zasadniczo niewiele, a właściwie nic, czym można by się było chwalić** np. na pudełku z grą. Wrażenia płynące z niej są jednak o wiele lepsze niż w przypadku Rugby 06. Poprawiono AI zawodników i podwyższono nieco poziom trudności – w efekcie mecze wyglądają bardziej realistycznie, zawodnicy zachowują się sensownie, a pokonanie drużyn kierowanych przez komputer jest jeszcze większym wyzwaniem. Prosty tutorial (w zasadzie ten sam, co w Rugby 06) pozwala opanować podstawy rozgrywki i to wystarczy, by poradzić sobie z większością meczowych sytuacji.

Jedyny błąd samouczka polega na tym, że nie wyjawia działania prawej gałki pada, dzięki której można aktywować bardziej zaawansowane uniki, a to właśnie one pozwalają zazwyczaj na umknięcie obrońcom i wykonanie przyłożenia. Przy okazji – warto grać na padzie, bo podobnie jak we wszystkich sportówkach, korzystanie wyłącznie z klawiatury ogranicza liczbę dostępnych zagrywek.

Mistrzostwo Świata!

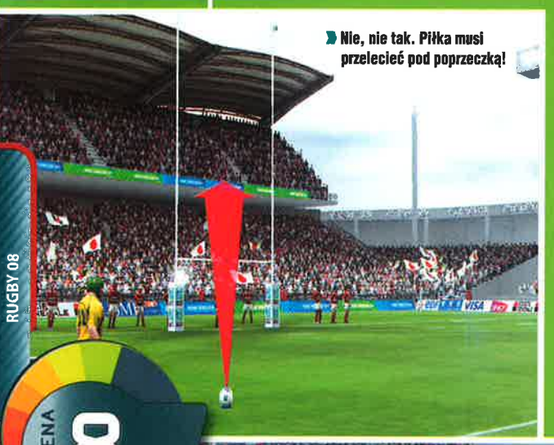
Więcej nowości widać w trybach gry. Przede wszystkim Rugby 08 daje możliwość wzięcia udziału w nadchodzących mistrzostwach świata w tej dyscyplinie, które zaczynają się dosłownie za kilka dni – 7 września tego roku we Francji. Gra oddaje do dyspozycji wszystkie drużyny i stadiony tego „chuligańskiego" święta, na dodatek w trybie Challenge pozwala rozegrać najważniejsze spotkania mistrzostw minionych, poczynając od 1987 roku.

Mecze te przedstawiono w formie gotowych scenariuszy – większość startuje już w konkretnej minucie spotkania, z określonym wynikiem, a zadaniem gracza jest jego obronienie lub zmiana i wykonanie kilku dodatkowych czynności (np. zdobycie punktów jakimś zawodnikiem). Dla fanów sportu – cymes! Inny udany tryb to World League, w którym zarówno na boisku, jak i poza nim (opcje quasi-menedżerskie) trzeba poprowadzić trzecioligowy zespół na rugbiarski szczyt. Brakuje natomiast możliwości grania w sieci. Za to ostatnie – duży minus!

Najlepsze rugby pod słońcem

W nowe Rugby dobrze się gra także dlatego, że w końcu seria ta nie ustępuje pod względem oprawy innym tytułom EA Sports. Co prawda, wciąż uruchamia się w domyślnej rozdzielczości 640 x 480, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by ją zwiększyć, dodać anti-aliasing itd. Odgłosy boiskowe stoją na zbliżonym poziomie co te z serii FIFA, gorzej jest z piosenkami w menu – do gry trafiło tylko 12 gitarowych kompozycji zespołów w większości znanych tylko ze stron www.myspace.com i... powiem tylko, że wyłączyłem je mniej więcej po dwóch godzinach grania.

Samo rugby, czyli to, co na boisku, i to, co w trybach rozgrywki – na szczęście zbytnio na tym nie cierpi. **Rugby 08 to najlepsza produkcja symulująca ten chuligański sport dżentelmenów.** Nie tylko dlatego, że jest jedyna... |CDA|


Nie, nie tak. Piłka musi przelecieć pod poprzeczką!

Tak się zdobywa pięć punktów!

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- duża grywalność
- świetny system sterowania (pod warunkiem że na padzie)
- dużo trybów gry (choć ukrytych w menu)
- Mistrzostwa Świata we Francji
- piosenki z menu – nie najlepsze
- mało znaczących zmian w porównaniu z Rugby 06
- brak multi po sieci

RUGBY 08

PRODUCENT: EA TIBERION/EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.EASPORTS.COM

WIN 2K/XP/VISTA
PROCESOR: 800 MHZ (1,8 GHZ DLA VISTY)
RAM: 256 MB (1 GB Z VISTĄ)
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1

GATUNEK: SPORTOWA
MULTIPLAYER: TAK

HUT SĘDZIMIR | KOPIE JAJO. PO AMERYKAŃSKU

MADDEN NFL 08

W przeciwieństwie do komputerowego Rugby, seria Madden nigdy nie była ograniczona budżetem. Ta gra co roku sprzedaje się w USA w milionowych nakładach, więc koncern EA chucha na nią i dmucha. Co wychuchał w tym roku?

Tyłem do czytelników? Niełądnie!

Największa nowość, system „broni", działa na PC gorzej niż na konsoli Xbox 360.

Największą nowością tegorocznej edycji Maddena jest system „broni" (z ang. weapons). Pod tą bojową nazwą kryje się prosty patent – zawodnicy mają przypisane specjalizacje, pewne wyjątkowe umiejętności, które pozwalają im np. świetnie podawać albo z łatwością unikać obrońców drużyny przeciwnej. System ten sprawdza się doskonale w edycjach next-genowych (grałem w wersję na Xboxa 360), ale w PC-towej, opartej na wersji z PlayStation 2, działa jakby gorzej.

Fantasy Football

Jeśli chodzi o zmiany w rozgrywce to... właściwie wszystko. W nowego Maddena gra się tak samo jak w tego sprzed roku, co z jednej strony ma swoje atuty (bo Madden to po prostu dobra symulacja futbolu amerykańskiego), z drugiej zaś sprawia, że zakup edycji 08 nie jest obowiązkowy.

W trybach gry pojawiły się dwie znaczące nowości – Skill Drill i Fantasy Challenge. Ten pierwszy to zestaw bardzo zgrabnych „wyzwań", które pełnią jednocześnie rolę samouczka i miernika umiejętności gracza. Dzięki nim łatwo określić te elementy gameplaya, które warto udoskonalić przed rozpoczęciem prawdziwego sezonu. Drugi to, jak sądzę, odpowiedź na konkurencyjny (ale dostępny tylko na konsolach) tytuł All-Pro Football 2K8 wydawany przez koncern Take Two/2K Sports – tam tworzy się drużyny z legend futbolu amerykańskiego, tu z gwiazd grających obecnie. To jeden z ciekawszych trybowych dodatków w całej historii Maddena, ale oczywiście docenią go tylko prawdziwi fanatycy tej dyscypliny, których – jak sądzę – nie ma w Polsce zbyt wielu.

Nie next-gen? Nie 9!

Nawet mimo stosunkowo niewielkiej liczby innowacji nowy Madden dostałby wyższą ocenę, gdyby PC-towcom trafiła się dużo bardziej dopieszczona, również pod względem graficznym i dźwiękowym, wersja z konsol next-gen. Dlaczego EA sprzedaje właścicielom blaszaków edycje z PS2, a nie z X360, o tym opowiada na str. 33 Paul Hossack, producent nowej gry z cyklu FIFA – to uzasadnienie ma sens ekonomiczny, ale sprawia, że komputerowcy czują się niczym dzieci gorszego Boga albo wspomniany już w recenzji obok Kopciuszek. Niestety w tym przypadku bajka o zabiedzonej dziewczynce nie kończy się dobrze... |CDA|

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- mimo braku nowinek to wciąż udana symulacja futbolu amerykańskiego
- aktualne składy
- Skill Drill to świetna pomoc dla początkujących
- niewiele nowinek
- system „broni" działa gorzej niż w wersjach na konsole nowej generacji
- wersja PC to wersja z PS2!

PRODUCENT: STREKO-GRAPHICS INC.
DYSTRYBUTOR: DREAMCATCHER
WWW.AURA2GAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,2 GHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.3

GATUNEK: PRZYGODOWA
MULTIPLAYER: NIE

EGM | MNIAM, MNIAM...

AURA 2 THE SACRED RINGS

Grafika statyczna, ale klimatyczna.

Takiej studni nie widziałem od stu dni.

Kiedy ukończyłem ciekawą i intrygującą grę Aura: Fate of Ages, odczuwałem spory niedosyt, bo brakowało mi odpowiedzi na kilka pytań. Najważniejszym z nich było, co spotka głównego bohatera w nowym świecie. I oto pojawiła się gra, w której możesz znaleźć odpowiedź na dręczące cię – o ile tak jest – pytanie.

Animowaną przez ciebie postacią w tamtej grze był Umang, młody członek klanu strażników. Ci strzegli artefaktów (pierścieni mających cudowną moc), które zostawili im starożytni. Jedna z organizacji pod wodzą niejakiego Durada atakuje świat strażników, którzy wysyłają Umanga z misją odszukania cudownej biżuterii i uchronienia ich przed niemilcem. Umang sprawia się ze swoim zadaniem, znajduje tajemniczy tethraedron (cokolwiek by to słowo znaczyło – brzmi imponująco) i uciekając przed hordami zdobywcy tworzy portal, który przenosi go do nowego świata.

Gugu, Dudu i Bargu na dodatek

Nasz bohater, człowiek o niesłychanej pomysłowości, trafia do świata Manula Valley, w którym niegdyś żyli strażnicy (Keepers) i po których zostały imponujące budowle (i nie tylko). Okazuje się zresztą, że przybycie Umanga właśnie do tego miejsca nie jest przypadkowe – sprawcą był ów Durad, sługus spasionego na gębie jak nasz pewien były lewicowy minister i równie jak tamten wrednego Bargula. I Bargul, i jego poplecznik – zły mag Gugon (cóż za imiona...), usiłują przejąć czarnoksięskie pierścienie i tethraedron znajdujące się obecnie w ręku Umanga. Celem gry jest pokrzyżowanie planów Bargula, Durada i Gugona.

Po wężelkach do kłębka

Gra – jak jej poprzedniczka – należy do węzłowych FPP. Znaczy to, że wszystko będziesz oglądał oczami głównego bohatera, który porusza się jakby skokami, ale w kluczowych węzłach ma pełną swobodę rozglądania się dookoła. **Lokacji jest w sumie ponad 400 i możesz je zbadać w nieliniowej rozgrywce**, poznając przy okazji bardzo ciekawe postacie i historię przedstawionego w grze świata. Intryga jest taka, że nie powstydziliby się jej scenarzyści z Hollywood. **Postępy w grze kwitowane są wspaniałymi wstawkami filmowymi (w sumie około 40 minut oglądania)** zrobionymi z tak niezwykłym pietyzmem i dbałością o szczegóły, że uznałem je za najciekawszy element gry.

Tytułem wprowadzenia

Nasza historia zaczyna się w momencie, gdy Umang ląduje po drugiej stronie portalu w tej samej chwili, kiedy Durad i jego hordy wdzierają się do świata strażników. A trafia tam sam jak palec w świecie, w którym nie ma zmiłuj się. Dość szybko okazuje się, że jest to dawne uniwersum strażników, w którym teraz gnieżdżą się hordy Durada i Bargula. Na szczęście nie jest ono przesadnie wrogie – nie masz w nim Potworów, Co Pożerają Wszystko w Zasięgu Macek, Wrednych Roślin czy Natrętnych Owadów. Pełno za to Skomplikowanych Maszyn, Które Nie Wiadomo Jak Działają. Naszego bohatera wita osobliwy mały człowiek Nikafor, który nieprzytomnego Umanga wnosi do swego dość dziwacznego domu. Bohater „ocyka się" i zaczyna badać otoczenie. A musi się spieszyć, bo jego śladem podążają sługusi Bargula.

Popatrzmy, posłuchajmy

Gra ma piękną (jak na przygodówkę, by była jasność, bo zaraz ktoś wyskoczy, że nijak się ma do Crysisa) grafikę. Widać, że jej twórcy zdrowo się przyłożyli do roboty, tworząc tytuł o wyjątkowej urodzie poszczególnych lokacji. Mnie osobiście urzekła zmienność klimatów – od czystego i zimnego niczym kryształ lodu świata alchemika, poprzez ponurą i złowieszcza atmosferę cmentarza do porośniętego wspaniale bujną roślinnością świata Nafal. Wszystkie łączy niezwykła kolejka, a sama podróż z jednego do drugiego to niezwykłe przeżycie wizualne.

Nieco słabszą stroną gry jest animacja postaci – wydają się nieco sztywne, mają za to doskonale podłożone głosy. Równie dobre są ilustracje dźwiękowa i muzyczna. Na rozmaitych etapach gry wysłuchujemy ośmiu pięknych motywów, z których każdy wyśmienicie podkreśla klimat miejsca, w jakim znajduje się nasz bohater.

Technicznie SR jest przygodówką dość oldskulową. Instalacja jest prosta, choć trwa długo, bo gra wczytuje się z czterech CD, ale później nie wymaga płyt w napędzie. Podczas grania ani razu się nie wysypała ani nie zacięła jak początkujący drwal, choć kilka razy ja się w niej zaciąłem i dość długo tłukłem głową w mur z niemożności posunięcia jej dalej. A propos tłuczenia głową...

Oł, sielanka. Ale defoliant już w drodze.

Poglówkujmy!
Grę podzielono na rozdziały po to, by rozgraniczyć dziwne światy i środowiska, jakie Umang musi odwiedzić. Zagadki, które musi rozwikłać, są najczęściej natury technologicznej (jak sprawić, by jakaś machina działała, jak należy... Mnie zawsze dziwiła ochota, z jaką bohaterowie rozmaitych przygodówek przystępują do uruchamiania osobliwie wyglądających urządzeń – można przecież niechcący uruchomić Maszynę Do Kastrowania Niebacznych).

Kolejnym rodzajem problemów, z jakimi będzie stykał się Umang, są próby nakłonienia innych do współpracy; dawny świat strażników pełny jest ludzi głęboko nieufnych, którzy najczęściej pragną, by ich zostawiono w spokoju. Zagadki mechaniczne są niekiedy pomysłowe, ale wiele z nich należy do tak oklepanych jak samotny kibic Legii po wygranym meczu w Krakowie – na przykład „Wieża z Hanoi" w burzliwym świecie Rainy. Jest też kilka labiryntów – szczególnie efektowna jest wspinaczka po skałach do ukrytego wejścia Twierdzy Złoczyńców, ale w sumie nie takich, by się w nich ze szczętem pogubić.

Bo defoliant był za mocny.

Nie masz w niej za to tego, czego nie lubię – sekwencji czasowych, kiedy trzeba się uwijać jak przy łapaniu pcheł, by zdążyć poskładać wszystkie kawałki układanki lub donieść gdzieś gorącą herbatę w kubku z lodu. Są w grze elementy „skradane", ale te dadzą się przejść przy odrobinie szczęścia lub po zaobserwowaniu – na przykład – schematu obchodu rejonu przez wartowników. **Jedną z – niewielu! – wad gry jest ograniczona liczba skrzynek na zapis jej stanu.** Trzeba oszczędnie operować miejscami albo nadpisywać stan gry jeden na drugim. Wtedy jednak traci się możliwość powtórzenia jakiegoś smakowitego kawałka. Można co prawda – o ile ktoś lubi się bawić – przepisać zapisane stany do innego założonego przez siebie folderu i opróżniać ten w grze.

Sacred Rings ma kilka możliwych zakończeń, choć nie będę zdradzał, jakich. Zależą one od pewnych wyborów gracza. W sumie tylko jedno jest dostatecznie satysfakcjonujące, ale tak chyba powinno być.

Lord of the Sacred Rings

Ostatecznie bardzo dobrze się bawiłem grając, choć niełatwo mi odpowiedzieć na pytanie, która z części jest lepsza. Jak poprzednio – mocną stroną gry są przerywniki, a jest ich sporo. Na długo zapamiętacie zapewne sposób, w jaki Umang dostaje się do Wieży Gugona – rzecz jest wyjątkowo smakowita. **Polecam tę grę wszystkim miłośnikom przygodówek** – choć usilnie doradzałbym najpierw przypomnienie sobie części pierwszej. |CDA|

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- ⊕ oprawa audiowizualna
- ⊕ większość zagadek
- ⊕ grywalność
- ⊖ dość długa instalacja
- ⊖ mało slotów na save
- ⊖ parę innych drobiazgów

KOMPLETNA
KOLEKCJONERSKA
LIMITOWANA

UFO
TRYLOGIA

UFO: TRYLOGIA
WYDANIE SPECJALNE

UWAGA!
TYLKO W TYM WYDANIU:
- KOMPLETNA TRYLOGIA GIER Z SERII UFO
- DWUSTRONNY PLAKAT W FORMACIE A2
- 5 POCZTÓWEK
- 6 NAKLEJEK
- 100 STRONNICOWY NOTES
- MASA BONUSÓW NA DVD

„Najlepsza kosmiczna trylogia przełomu wieków."
onet.pl

WWW.CENEGA.PL
WWW.1CPUBLISHING.EU

16+ PL KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl 99 zł 1C COMPANY CENEGA ALTAR

© 1C Publishing EU s.r.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Pozostałe produkty oraz nazwy firm mogą być zarejestrowanymi znakami handlowymi, należącymi do ich właścicieli. Gra stworzona przez firmę ALTAR Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PRODUCENT: ENLIGHT
DYSTRYBUTOR: ENLIGHT
WWW.ENLIGHT.COM/CIRCUS
WIN 98/ME/2K/XP/VISTA
PROCESOR: 700 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA: 32 MB, T&L
GATUNEK: EKONOMICZNA
MULTIPLAYER: NIE

HUT SĘDZIMIR | ĆWICZY KONIKA

CIRCUS EMPIRE

Klauni, dzikie zwierzęta, ubrane w trykoty akrobatki i orkiestra grająca skoczne, slap-stickowe numery – sztuka cyrkowa od wieków fascynuje ludzi w każdym wieku i pod każdą szerokością geograficzną.

Teraz magiczny świat cyrku stał się inspiracją dla studia Enlight do stworzenia gry ekonomicznej. Czy doświadczenie programistów (mają na koncie m.in. Capitalism, Restaurant Tycoon i Hotel Tycoon) i ciekawy temat wystarczą, by nie był to tylko „jeszcze jeden tycoon"?

Pierwsza w historii

Na stronie internetowej gry jej twórcy chwalą się, że to **pierwsza w historii symulacja cyrku i...** zdaje się, że mają rację. Wytężałem mózgownicę co niemiara, przeszukiwałem najdalsze i najbardziej zakurzone zakamarki pamięci i nie znalazłem nic, co można by porównać do Circus Empire. Wiem, wiem, trudno uwierzyć, że nie wpadł na to wcześniej ani wielki Peter Molyneux, ani nie mniejszy Will Wright, ale zdaje się, że skupieni na symulacjach wesołych miasteczek, szpitali i ludzi po prostu nie pomyśleli o cyrku.

Innych, nieekonomicznych gier cyrkowych kilka już było, ale ostatnia z nich ukazała się prawie dwie dekady temu (patrz ramka). Programiści z Enlight mogli więc sobie pozwolić na dowolne rozwiązania i zastosować najbardziej szalone pomysły, nie ma bowiem produkcji, z którą można by Circus Empire zestawić. Mogli i...

Z banku do cyrku

...nic z tym nie zrobili. Ich **Circus Empire to bardzo typowy tycoon, w którym trudno doszukiwać się jakichkolwiek rewolucji czy niespodzianek**. Najbardziej wyjątkowa jest fabuła, która snuje się leniwie w tle trybu kampanii (poza nim gra oferuje również Sandbox, czyli swobodną rozgrywkę). Bohater gry to urzędnik bankowy, którego ciśnie krawat (i chorobliwie poświęcony pracy szef), w związku z czym postanawia rzucić karierę w finansach i odwiedzić wuja, niegdyś właściciela cyrku słynnego na cały świat. Po dotarciu na miejsce odkrywa, że rodzinna firma cienko przędzie. Z pomocą... gadającego psa (pełni rolę pomocnika-podpowiadacza) niedoszły starszy asystent klienta indywidualnego zostaje kierownikiem cyrku – tym samym zostaje nim gracz, czyli ty.

Planuj, zatrudniaj, buduj

Obowiązki menedżera cyrku sprowadzają się do czterech podstawowych czynności – rozbudowy cyrku, zatrudniania i zwalniania pracowników (trenerów zwierząt, artystów, sprzątaczy itd.), ustalania ich planu dnia oraz reżyserowania pokazów cyrkowych (oczywiście najwspanialszych na całym świecie). Pierwsze trzy zadania nie są zbyt skomplikowane. Circus Empire czytelnie przedstawia konsekwencje wszystkich podejmowanych decyzji, pokazuje wprost umiejętności pracowników, poziom ich zmęczenia i doświadczenia (niczym w grach RPG zyskują je, występując na scenie i trenując). Wybieranie kolejnych trików, które powinni opanować cyrkowi artyści, czy wyczucie momentu, w którym trzeba ich wysłać na urlop, jest więc dość łatwe – zarówno na początku, jak i potem, kiedy akcja gry przenosi się z Europy do USA i Azji, gdzie cele stawiane przez scenariusz są nieco bardziej złożone, ale wciąż nie wymagają większych wysiłków.

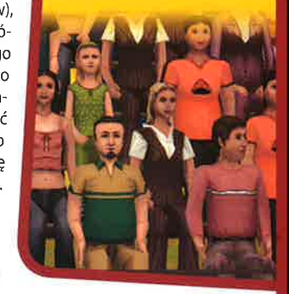
Showtime!

Najważniejsze – podkreśla to zresztą we wprowadzeniu wspomniany już gadający pies o imieniu Buddy – są jednak w tej branży cyrkowe spektakle i od tego, jak zostaną wyreżyserowane, zależy liczba widzów, którzy będą gotowi zapłacić za bilet. Układa się je na oddzielnym ekranie, którego wygląd może początkowo onieśmielać. Szybko jednak okazuje się, że to dość prosta tabelka, której kolejne pola zapełnia się starannie wybranymi występami poszczególnych artystów. **Każdą z sekwencji można oprawić inną muzyką, oświetleniem, dodatkowymi efektami** – w ten sposób rzeczywiście wymyślając własne cyrkowe show.

Wycenianie estetyki

Taka możliwość to zdecydowanie najciekawsza z części składowych gry. Pokazy są interesujące (pomijając słabości grafiki, o czym za chwilę) i dają autentyczną satysfakcję (jeśli artyści bezbłędnie wykonają program, a zdarza się im czasem, z różnych względów, coś skonić).

Z tego typu elementami w grach ekonomicznych zawsze jest jednak problem – zasady gatunku wymuszają, by były one konkretnie oceniane (np. zadowoleniem widzów, które przekłada się na wpływy z biletów), tymczasem trudno o taką notę, kiedy mówimy o kwestiach estetycznych. Dlatego zawsze najbardziej podobają się bogato oprawione, efekciarskie pokazy. Więc zamiast kombinować, czym tu zaskoczyć widzów, trzeba po prostu zadbać o to (sypiąc dolarami), by show składało się z wielu robiących wrażenie elementów. Gdzie tu sztuka, panie?

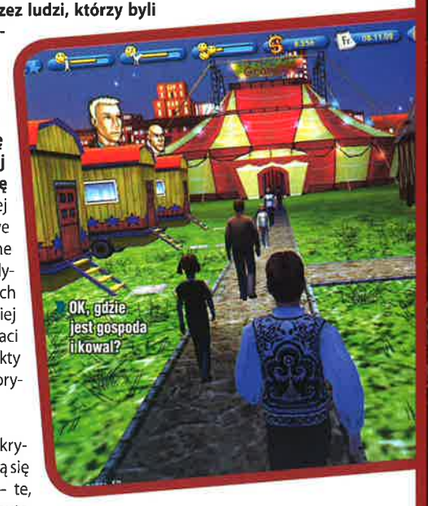


Galeria brzydali

Nie, nie. To, co tu widzicie, to nie zdjęcia przestępców poszukiwanych za ukręcanie łepków pluszowym misiom i wykradanie cukierków przedszkolakom. Te niewidzące oczy, pozbawione wyrazu twarze to... widzowie cyrkowych pokazów!

Nie dla dzieci

Nie ma jej też w oprawie samej gry. Circus Empire wygląda jak produkcja sprzed dobrych kilku lat – **widać i słychać, że to tytuł stworzony przez ludzi, którzy byli mocno zaangażowani w cały projekt, ale zabrakło im zarówno umiejętności, jak i budżetu, by pasję tę przekuć na wysokiej jakości grafikę i dźwięk.** Najbardziej tracą na tym cyrkowe pokazy, bo byłyby one o wiele ciekawsze, gdyby animacje kolejnych sztuczek były bardziej płynne, modele postaci mniej drewniane, efekty świetlne bardziej porywające.



Jakiś czas temu odkryłem, że tycoony dzielą się na dwie kategorie – te, w których małe komputerowe ludziki wyglądają jak bohaterowie kreskówki, i te, w których ludzie wyglądają jak bohaterowie kreskówki z piekła rodem. Circus Empire należy do tej drugiej kategorii, a dowodem na to niech będzie ramka „Galeria brzydali". Gdybym miał dzieciaka, na pewno nie dałbym mu tej gry do zabawy, bo gówniarz na bank tej samej nocy zmoczyłby łóżko.

Nie trzeba zbytnio kombinować, by zaskoczyć widzów.

Kolejna w gatunku

Mimo dużych oczekiwań i nadziei **Circus Empire dość szybko zamiast „pierwszą w historii" okazał się ostatecznie grą „kolejną w gatunku"**. Tego typu produkcje wciąż czekają na twórców, którzy wstrząsną tym rodzajem komputerowej rozrywki i przewrócą ją do góry nogami. Niestety tym razem cyrkowa sztuczka niezbyt się udała... |CDA|

OCENA 6+

GRYWALNOŚĆ	7
WIDEO	6
AUDIO	6

PODSUMOWANIE

- + tematyka
- + reżyserowanie pokazów cyrkowych
- + ciekawy scenariusz
- − sztampowa – poza pokazami – rozgrywka
- − brzydka grafika
- − mizerny dźwięk

Atrakcyjny cyrk

Ostatnie gry o tematyce cyrkowej wydane na PC – nie licząc dość mylnie zatytułowanych produkcji KISS: Psycho Circus i Starshot: Space Circus Fever – to Circus Attractions, stworzona przez niemieckie studio Rainbow Arts (znane głównie z serii Turrican), oraz Fiendish Freddy's Big Top O' Fun wymyślone przez firmę Grey Matter (ale inną niż ta od Return to Castle Wolfenstein). Obie ukazały się w 1989 roku i polegały na wykonywaniu kilku cyrkowych sztuczek, z rozgrywką zbliżoną do popularnych w tamtym czasie gier sportowych typu California Games.

FEARZONE STREFA 22
Ta gra jest dużo więcej niż „mrożąca krew w żyłach"
Co tak naprawdę wydarzyło się w Strefie 22?
Co stało się z Twoimi kompanami z drużyny zwiadowczej?
Dlaczego wszyscy zniknęli?
Skąd dochodzą te odgłosy?
Czy na pewno jesteś sam?
REWOLUCJA CENOWA 29,90 PLN
18
POLSKA WERSJA PL
PC DVD ROM
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
VESTEL
SON ISIK
MERCOM
© 2007 SON ISIK Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PRODUCENT: PILOT ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 19,90 ZŁ
WWW.PILOTENTERTAINMENT.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,2 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1

GATUNEK: ARCADE
MULTIPLAYER: TAK

ELD | NAD LONDYNEM

AIR BATTLES
SKY DEFENDER

Podniebnych strzelanek jest tyle, że nawet komputery NASA nie potrafiłyby ich wszystkich zliczyć. A mimo to kolejni śmiałkowie wyruszają na podbój nieba.

Z Air Battles jest jednak dziwna sprawa. Za żadne skarby nie pasuje do dzisiejszych kanonów tego typu produkcji. Nie jest ładna i nie oferuje superfajnego trybu kampanii z bajeranckim systemem awansów i odznaczeń. Twórcy Sky Defendera postanowili, że grę będzie sponsorowała litera „S" jak skromność. Dlatego począwszy od grafiki aż po tryby rozgrywki jest ascetycznie.

Niby nasz – jest szachownica – ale jakiś dziwny...

Włączenie Air Battles przypomina odpalenie wehikułu czasu. Na wstecznym biegu.

Bądź jak Ben

Skoro już mowa o latadłach, sprecyzuję, kiedy rozgrywa się akcja Air Battles, a także kim są główni bohaterowie. Teatrem są po raz tysięczny przedmieścia Londynu, zielone łąki Kentu i zimna woda w Kanale La Manche roku pańskiego 1940. Swojego talentu użyczają angielskie Spitfire'y i Hurricane'y oraz niemieckie myśliwce Bf-109, Bf-110, a także bombowce Ju-87 Stuka, He-111, Do-215. **Niektóre z angielskich maszyn latają z polskimi szachownicami.** To miły gest ze strony autorów gry, chociaż szachownice znajdują się w idiotycznym miejscu (za kabiną pilota, koło rozety RAF-u, zamiast na silniku), a litery rozpoznawcze nie kojarzą się z żadnym polskim dywizjonem.

Mimo kilku stopni trudności, **grywalność Air Battles nie jest jakoś specjalnie duża**. Na najniższym stopniu trudno nas zestrzelić, a od ziemi nasze latadło odbija się jak piłeczka kauczukowa. Natomiast na najwyższym poziomie trudno jest w cokolwiek trafić, a sami stajemy się łatwym celem. Nie zmienia to faktu, że fan symulatorów nie tknąłby Air Battles nawet bardzo długim kijem.

Podobały mi się na pewno odgłosy. Miło jest posłuchać terkotu karabinów maszynowych i działek, a także dźwięku wydawanego przez płótno przeszywane pociskami. Fajne są również głosy skrzydłowych słyszane przez intercom. To chyba jedyny wyjątek, w którym autorzy wykroczyli poza zasadę „skromności". W przypadku grafiki jest już inaczej. Samoloty wyglądają jeszcze nie najgorzej. Malowanie jest odpowiednie, są litery rozpoznawcze, symbole – nawet numery seryjne, a w kabinie doskonale widoczny pilot. Cała reszta natomiast nijak się ma do dzisiejszych, dopracowanych w każdym detalu strzelanek.

Air Battles to bardzo przeciętna pozycja dla... no właśnie – nie wiem, dla kogo. Widziałem już dziesiątki podobnych, dużo lepszych gier.

Faktem jest, że cena wygląda zachęcająco, ale nie wiem, czy wydałbym dwadzieścia zeta tylko po to, by zobaczyć polskie szachownice na brytyjskich myśliwcach. |CDA|

Z nosa i ogona

Tych ostatnich jest około dziesięciu. Jest to jednak liczba trochę myląca, bo w ich skład wchodzą na przykład trzy misje treningowe. Poza tym do wyboru Favorites, który polega na tym, że gracz sam wszystko konfiguruje wedle własnego uznania, a także bombardowanie z lotu nurkowego, dywanowe, walki powietrzne, przechwytywanie i tym podobne smakołyki. Jednakowoż najsmaczniejszym cukierkiem w przestworzach jest... strzelanie z wieżyczki Heinkla lub Junkersa. Mnie przynajmniej sprawia największą frajdę prucie ze sprzężonych karabinów w alianckie myśliwce.

Chyba najmilszy kawałek gry – zabawa w strzelca pokładowego.

Spit robi fire.

OCENA 4

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 4
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- inna niż wszystkie
- strzelcy pokładowi
- polskie szachownice
- dźwięk

- słaba grafika
- bez wyrazu
- polskie szachownice w niewłaściwym miejscu

STAR WOLVES 2
GWIEZDNE WILKI

Równowaga we wszechświecie została przywrócona, zaś międzygalaktyczne korporacje zostały wygnane na rubieże kosmosu i pozbawione swoich wpływów.

Czyżby przyszły czasy beztroskiej sielanki? Nic bardziej mylnego!

- Kontynuacja bestsellerowej strategii kosmicznej z elementami gier fabularnych.
- Ogromny świat gry z ponad 50 systemami słonecznymi i całkowitą wolnością podróżowania między nimi.
- Nowe statki, ulepszone myśliwce oraz okręty wykonane w technologii obcych. Możliwość ich ulepszania i rozbudowy.

REWOLUCJA CENOWA 29.90 PLN
12+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY
1C COMPANY
X-BOW SOFTWARE
BINK VIDEO
CENEGA
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

©2007 1C Company. Gra opracowana przez X-Bow Software. Wszystkie prawa zastrzeżone.

PRODUCENT: ORION GAMES
DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
CENA: 11,99 ZŁ
WWW.CITY-INTERACTIVE.COM

WIN 98/2K/XP
PROCESOR: 1.6 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 128 MB, SM 1.3

GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: TAK

EUGENIUSZ SIEKIERA | REALIA TO ZA MAŁO

TUNELE STALINA 2

Wysyp rosyjskich FPS-ów, jaki ostatnimi czasy można zaobserwować, pozwala założyć, że z czasem coraz częściej będziemy pogrywać w egzotyczne strzelaniny zza wschodniej granicy. Obyśmy jednak w końcu dożyli czasów, kiedy w parze z ilością będzie szła również jakość. Bo póki co ich jedyną zaletą jest egzotyczność.

Ten świecący gnat to nie efekt promieniowania. Tak po prostu wygląda HDR, gdy biorą się za niego partacze.

Lepiej ich zostawmy...

...to chyba jacyś narkomani.

Tak było między innymi z The Stalin Subway – jednym z największych rozczarowań ubiegłego roku. Miało być ciekawie i nowatorsko, a wyszło jak zawsze. Głupota przeciwników była wręcz podręcznikowa, z map wiało nudą, a silnik raził fatalną optymalizacją. Czy w wydanym ostatnio rozszerzeniu (a nie części drugiej, jak to nam chce wcisnąć rodzimy wydawca, dorzucając cyferkę 2 do tytułu; w oryginale gra nazywa się The Stalin Subway: Red Veil) cokolwiek się zmieniło?

Siermiężnie od początku do końca

Fabuła ciągnie wątek przedstawiony w podstawce. Z tą różnicą, że tym razem nie wcielamy się w Gleba Suworowa (ten bowiem zostaje porwany), a jego żonę, której głównym zadaniem jest oswobodzenie ukochanego.

Zaczynasz w obskurnym, małym mieszkaniu, w którym na wstępie wita cię brygada złożona z dwóch żołnierzy. Po odpowiednim potraktowaniu interesantów biegniesz na klatkę schodową. Tu spotykasz klony tych pierwszych. Kolejny korytarz i... kolejna klatka schodowa. Gdy zaczynasz odnosić wrażenie, że splądrowałeś cal po calu wszystkie kamienice Moskwy, akcja przenosi się na dachy. Wydawałoby się, że wreszcie rozgrywka nabierze rumieńców. Nic z tego. Dalej ganiasz po bliźniaczo podobnych do siebie miejscach, wyżynając przy okazji pół Armii Czerwonej.

No nic, może później będzie ciekawiej. I faktycznie jest, bo po zaliczeniu wyjątkowo marnego etapu „celowniczkowego", na którym mamy okazję pojeździć po Placu Czerwonym, schodzimy do podziemi. Podobnie jak w podstawce, od tej pory dominują zamknięte etapy (m.in. kanały i tunele metra), nieco bardziej urozmaicone względem tych z początku gry.

Program ma tendencję do serwowania nam bardzo irytujących momentów. Szczytem są w tym przypadku ostatnie dwie misje, w których oprócz dbania o własny zadek i walki z setką teleportujących się przygłupów musimy jeszcze uważać na męża głównej bohaterki, robiącego za klasyczną kulę u nogi, a więc kompletnie nieradzącego sobie z niczym – ginie w tak szybkim tempie, że nawet nie zdążymy puścić wiązanki siarczystych przekleństw z klasycznym wojskowym „twoju mat'" na czele. Gdyby nie te utrudnienia, zaliczenie całości nie zajęłoby nam dłużej jak 2 godziny. Jedyne, co gra ma na swoje usprawiedliwienie w tej sytuacji, to cena.

W czasach Stalkera szkoda czasu na takie eksperymentalne powroty do przeszłości.

Szczyty głupoty

Wróg jest tu wyjątkowo tępy. Nie zrozumcie mnie źle, nie oczekuję po grze za dychę algorytmów sztucznej inteligencji rodem z najnowszego Ghost Recona, ale wydaje mi się, że dożyliśmy czasów, w których walka z wyszkolonymi żołnierzami nie musi już przypominać sieczkarni rodem z Serious Sama. Programiści z Orion games są – jak widać – innego zdania, gdyż serwują nam prehistoryczne rozwiązania. Wszelkiego rodzaju starcia zrealizowano tu wedle modelu – idziesz, wyskakuje dwóch pajaców, stają w miejscu i ani myślą uciekać czy szukać osłony. Gdy już utłuczesz drabów, dostajesz serię w plecy, bo właśnie zaskoczył skrypt i dwóch kolejnych teleportowało się w miejsce, w którym przed sekundą stałeś. I tak do – za przeproszeniem – usr... śmierci. A raczej napisów końcowych.

Wybaczcie, ale w czasach Stalkera naprawdę szkoda czasu na takie eksperymentalne powroty do przeszłości. Jeśli już chcemy koniecznie zobaczyć, jak to było kiedyś, lepiej odpalić coś, co w owym „kiedyś" wyszło. Przynajmniej nie zrzednie wam mina, gdy na komputerze spełniającym z nawiązką wymagania sprzętowe grać nie będzie się dało. **Gra, podobnie jak podstawka, jest fatalnie zoptymalizowana** i choć do wyjątkowo szpetnych zaliczyć jej nie można, jej łakomstwo na moc jest stanowczo zbyt duże w stosunku do tego, co oferuje. Polecić mogę tylko najbardziej wyposzczonym fanom gatunku. |CDA|

OCENA 4

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 5
AUDIO 3

PODSUMOWANIE

- ⊕ cena
- ⊕ dla miłośników staroci – realia
- ⊖ archaiczne rozwiązania
- ⊖ źle zoptymalizowana
- ⊖ krótka, nudna kampania
- ⊖ fatalne AI
- ⊖ beznadziejne cut-scenki

„Świetna grafika, ogrom możliwości i swoboda, jaką zostawiają twórcy sprawiają, że to jedna z dwóch najlepszych gier FPP, jakie ukażą się w tym roku na PC."
CD-ACTION

BIOSHOCK

Rozgrywka genetycznie modyfikowana!
bioshockgame.com

Przygotuj się na wrześniowy szok!

18+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY
CENEGA
SOUNDS BEST ON SOUND BLASTER X-Fi TECHNOLOGY
THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED
2K

Dostępny również na platformie PC.

© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. BioShock, 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Games for Windows
XBOX 360 LIVE

PRODUCENT: FASA STUDIO
DYSTRYBUTOR: MICROSOFT GAME STUDIOS
WWW.SHADOWRUN.COM

WIN VISTA
PROCESOR: 3,2 GHZ
RAM: 1 GB
GRAFIKA: 256 MB, SM 2.0

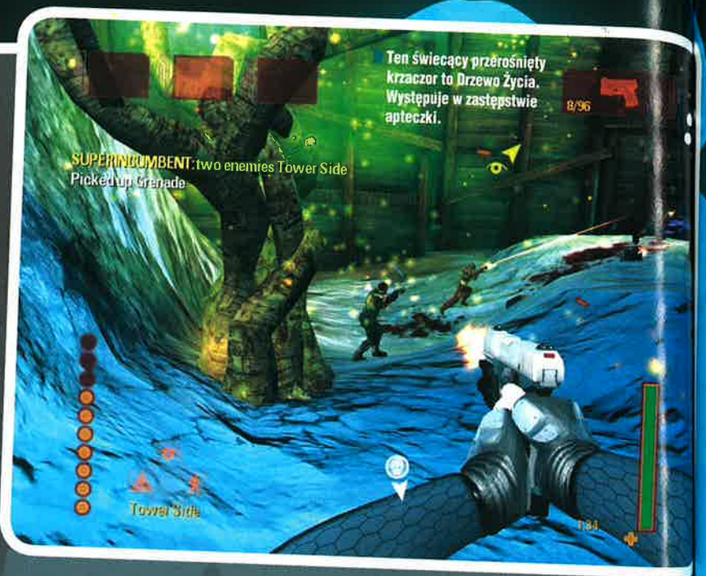
GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: TAK

EUGENIUSZ SIEKIERA | ŚREDNIO STRAWNY GULASZ

SHADOWRUN

Dla kogoś słabo obeznanego z systemem RPG o nazwie Shadowrun jego podstawowe założenia i wynikające z nich konsekwencje fabularne na pierwszy rzut oka mogą wydać się wymysłem szaleńca. Mamy tu bowiem świat będący wypadkową cyberpunka z fantasy.

Coś w tym jednak musi być, skoro stworzony w 1989 roku przez firmę FASA Shadowrun pozostaje po dziś dzień jednym z najbardziej popularnych systemów w historii. Już spory czas temu w świat poszła wieść, że na jego bazie FASA Studio czyni próby stworzenia gry komputerowej, zaś ojcem chrzestnym odpowiedzialnym za wydanie tego cudaka ma być sam Microsoft. Co ciekawe, od początku wiadomym było, że gra nie będzie należeć do – wydawałoby się – najbardziej oczywistego w tym przypadku gatunku. Miast RPG, twórcy postanowili upchnąć główne założenia tego złożonego uniwersum w stosunkowo wąskie ramy sieciowego FPS-a.



Absurd?

I tak, i nie. Bo choć potencjał drzemiący w oryginalnym systemie został przez to z oczywistych względów stłumiony, w ramach rekompensaty **otrzymaliśmy najbardziej pokręconą strzelaninę w dziejach**. W czym ta nietypowość się przejawia? Bynajmniej nie w oszałamiającej liczbie map czy też nowatorskich trybach gry. Tych pierwszych mamy ledwie 12, co w obecnych czasach na nikim wrażenia nie zrobi. Co więcej, 3 z tych 12 to jedynie mniejsze wersje istniejących, przeznaczone do bardziej kameralnych potyczek, tak więc realna liczba dostępnych map jeszcze bardziej się kurczy.

Shadowrun nie zasługuje na to, by specjalnie dla niego inwestować w nowy system operacyjny.

Jeszcze mizerniej przedstawia się sprawa z dostępnymi trybami – tych bowiem otrzymujemy aż... 3. Wszystkie bazują na rozgrywkach drużynowych i w gruncie rzeczy nie zobaczymy tu nic, czego byśmy wcześniej nie zdążyli poznać. Średnio atrakcyjny Attrition to coś na kształt klasycznego Team Deathmatch, zaś Extraction i Raid są hybrydami doskonale wszystkim znanego CTF z tą różnicą, że zamiast flagi ganiamy za tajemniczym artefaktem, którym dodatkowo można naparzać niczym mieczem. Niewiele? Ano niewiele. I tu na plan pierwszy wysuwają się elementy, które ratują tę nietypową produkcję przed totalną katastrofą.

Krótko o fabule, czyli jak wcisnąć RPG-a do FPS-a

Oryginalny świat Shadowruna jest jednym z najbardziej rozbudowanych papierowych systemów RPG. Mamy tu ponurą wizję świata przyszłości, w którym koegzystują ze sobą rozmaite rasy (m.in. elfy, orki, trolle), a magia jest czymś równie naturalnym jak technika. Gra wykorzystuje jedynie niewielki procent z oryginalnego systemu. Poznajemy dwie strony konfliktu – RNA Corp, czyli typową megakorporację chcącą kontrolować wszystko i wszystkich, oraz Lineage – buntowników walczących o – nazwijmy to – naturalny porządek rzeczy. Za tymi pierwszymi stoi wysoce rozwinięta technika, drudzy zaś niejako wracają do korzeni, opowiadając się za pradawną magią, która po tysiącleciach nieobecności zadomowiła się ponownie na Ziemi i zmieniła jej oblicze nie do poznania.

Poznajemy tajniki systemu

Mechanizmy, jakimi rządzi się złożony świat Shadowruna, mamy sposobność poznać w rozbudowanym tutorialu. Podzielono go na szereg lekcji, podczas których poznajemy wszelkie tajniki i umiejętności dostępne w grze. Po każdej z nich komputer inicjuje krótki mecz z botami, w którym na żywo można przetestować zdobytą przed chwilą wiedzę. Pomysł na serwowanie kolejnych informacji w formie osobnych lekcji jest przedni, bo umiejętności i wynikających z ich posiadania udziwnień jest tu tyle, że trudno z początku się w tym wszystkim połapać. Nie zrozumcie mnie źle – gra sama w sobie trudna nie jest. Po prostu **Shadowrun wywraca świat sieciowych strzelanin do góry nogami i przyzwyczajenia z innych gier częstokroć na niewiele się zdają**.

Wszystkie umiejętności dzielą się na dwie podstawowe kategorie – magię i technikę. Podczas pierwszej lekcji poznajemy takie dobrodziejstwa jak minilotnia umożliwiająca podniebne wojaże na krótkich dystansach, widzenie przez ściany oraz teleport. Szczególnie ten ostatni daje olbrzymie pole do popisu, bo dzięki niemu w mig przeskakujemy nawet przez sufity i podłogi. Działa to na niewielkie odległości i wymaga pewnej precyzji, ale w połączeniu z widzeniem przez ściany otwiera przed nami zupełnie nowe możliwości w zaskoczeniu wroga. A to przecież dopiero początek.

W następnych lekcjach nauczymy się m.in. przyzywania walczących po naszej stronie demonów, wskrzeszania poległych kompanów (to jedna z potężniejszych mocy, możliwa jednak tylko wówczas, gdy wróg nie zniszczył ciała, które chcemy przywrócić) oraz będziemy się starali pojąć, dlaczego miast apteczek jest coś, co zwie się Drzewem Życia, które regeneruje utraconą energię wszystkim znajdującym się w pobliżu zawodnikom – w tym wrogom. Z ciekawostek warto również wspomnieć o możliwości wznoszenia specjalnej zapory spowalniającej naszych przeciwników oraz stawaniu się na moment niewidzialnym dla kul.

Rasy i broń

Wspomniane lekcje służą również do poznania dostępnego asortymentu broni oraz występujących w grze ras. Tych ostatnich mamy cztery, a więc zaledwie ułamek z tego, co oferuje oryginalny świat Shadowruna. Mamy szybkie i zwinne, choć bardzo wrażliwe na zranienia elfy (potrafiące regenerować nadszarpnięte zdrowie), niezwykle wytrzymałe na ostrzał, ale niestety bardzo powolne trolle, krasnoludy, które potrafią wysysać z innych drogocenną esencję i jako jedyna rasa nie giną od celnego headshota, oraz rzecz jasna – ludzi, stanowiących złoty środek, którzy dodatkowo przy korzystaniu z dobrodziejstw techniki nie potrzebują aż takich zasobów esencji jak pozostałe rasy.

A czymże jest esencja? To coś w rodzaju many. Każdej z ras przypisano indywidualną liczbę pól esencji potrzebnej do korzystania z nabytych umiejętności. Teleportujesz się? Określona ilość z dostępnej puli idzie w zapomnienie (oczywiście do czasu, póki nie zostanie zregenerowana, a to też trwa różnie, w zależności od rasy). Warto przy tym pamiętać, że niektóre skille z góry rezerwują określoną liczbę pól, a jeszcze inne zajmują je, dopóty rzucony czar jest aktywny, co za tym idzie – pozostaje nam mniej esencji do wykorzystania na pozostałe zdolności.

Jeśli idzie o uzbrojenie, tu raczej gra nikogo nie zaskoczy – do dyspozycji bowiem otrzymujemy chyba najbardziej wyeksploatowane giwery wszech czasów, a więc nieśmiertelny zestaw składający się m.in. z pistoletu, SMG, shotguna, snajperki, miniguna i wyrzutni rakiet. Dodatko-

Gra-pomost

Zawsze chciałeś dokopać konsolowcom, ale w popularnych na ich maszynkach bijatykach byłeś za cienki w uszach? Shadowrun to pierwsza gra w historii umożliwiająca potyczki pomiędzy użytkownikami PC i Xboxa 360 na tych samych serwerach. Jest to możliwe dzięki usłudze Games for Windows LIVE, która z założenia ma integrować dwie różne platformy sprzętowe, a więc umożliwić coś, co wcześniej pozostawało jedynie w sferze marzeń. Pomysł wart odnotowania, tyle że w chwili, gdy piszę te słowa, Shadowrun jest tak naprawdę jedyną grą korzystającą w pełni z tego systemu. Natomiast już teraz wiadomo, że nadchodzący killer sieciowych strzelanin, czyli UT3, z opcji tej nie będzie korzystał.

wo można w mało finezyjny sposób pochlastać wroga kataną. Nie wiem, czy to tylko moje odczucia, ale **większość dostępnych gnatów jest tu wyjątkowo nieprecyzyjna.** Taki karabin maszynowy na ten przykład ma rozrzut nie mniejszy niż strzelba. W gruncie rzeczy wszystko poza snajperką zdaje się mieć rozregulowany celownik. Czyżby był to wynik zapowiedzianego zbalansowania rozgrywki, tak by konsolowcy korzystający z nieprecyzyjnego pada i pecetowcy z myszą u boku mieli równe szanse w toczonych bojach? Jeśli tak, to ja dziękuję bardzo za takie rozwiązanie.

Aha, byłbym zapomniał. Wszystkie klamoty i umiejętności nie są nam podarowane w prezencie. Startujemy z niczym, zaś każdy pomniejszy sukces w grze przekłada się na mamonę, za którą przed kolejnymi rundami kupujemy upragnione precjoza. By za łatwo nie było, każdy z zawodników ma jedynie trzy wolne sloty, które można obsadzić dowolną kombinacją wykupionych wcześniej umiejętności.

W praktyce gorzej

To byłoby na tyle, jeśli idzie o teorię. Do tego momentu wszystko wydaje się sensownie przemyślane. Po treningach jednak przychodzi pora na prawdziwy pojedynek, z botami lub żywymi graczami, do 16 osób jednocześnie. I zaczynają się schody. To, czego obawiałem się jeszcze przed premierą, właśnie w tym momencie wyszło na jaw, pokazując mi swą paskudną twarz.

Dużo w tym wszystkim kombinowania. O wiele za dużo. **W tym gigantycznym tyglu czarów, zdolności, bajerów i innych efektownych bzdur zapomniano o najważniejszym – czystej, niczym niezmąconej przyjemności fragowania.** Być może to wina starych przyzwyczajeń, bo w sieciowych FPS-ach zawsze stawiałem na prostotę, a kluczową sprawą były porządnie zaprojektowane, dobrze wyważone pukawki i zróżnicowane tryby gry. Widać jak na dłoni, że tutaj siłę ciężkości przeniesiono na elementy przeszczepione z papierowego systemu, zupełnie zapominając o sprawach kluczowych dla gatunku strzelanin.

Potencjał, z którego nie chcesz korzystać

W pojedynkach drużynowych wylazł na wierzch jeszcze jeden problem, wynikający właśnie z odmienności Shadowruna. Miast korzystać z opisanych wcześniej dobrodziejstw, zaczęła się masowa mordownia, bez kombinowania czy jakiejkolwiek taktyki. Oczywistym jest, że ambitny projekt FASA Studio może dostarczyć niemałych wrażeń. Do tego jednak potrzeba spełnić kilka warunków. Przede wszystkim zebrać zgraną ekipę, bez której walki będą totalnym bezsensownym chaosem. Można wbić się na mapę, tłuc wszystkich jak leci i nie przejmować się współpracą z drużyną. Można, tylko po co? Szerokie spektrum dostępnych umiejętności i podział na rasy z oczywistych względów wyklucza Shadowruna z grupy gier, w których liczy się tylko szybka akcja i liczba headshotów na koncie. **Gra ma potencjał i jest świetnym polem do popisu dla tych, którzy stawiają na działania drużynowe. I w gruncie rzeczy tylko tacy mają szansę się tu odnaleźć.**

Nim jednak staniemy się elementem dobrze skoordynowanej grupy, trzeba zwalczyć stare nawyki i niejako na nowo uczyć się technik zgodnych z możliwościami narzucanymi przez Shadowruna. Sęk w tym, że potrzeba do tego silnej woli i chęci, bo gra po prostu – w moim przekonaniu – nie jest warta, by ślęczeć nad nią odpowiednią ilość czasu. W przykuciu nas do monitorów nie pomaga również śmieszna liczba map i żenująca różnorodność trybów gry.

Gra skazana na porażkę?

Na niekorzyść tytułu przemawiają również inne elementy, niezwiązane już w żaden sposób z mechanizmami, którymi rządzi się rozgrywka (wszak te nie każdemu muszą się od razu spodobać, to przecież rzecz gustu). Shadowrun kroczy świeżo wydeptaną ścieżką Microsoftu i zgodnie z ich idiotyczną i zachłanną polityką jest **to gra hulająca tylko pod Vistą. I podobnie jak w przypadku Halo 2 nic, co widzimy na ekranie, nie usprawiedliwia takiego rozwiązania.** Takie wysmakowane dania jak R6: Vegas czy Lost Planet, choć wyglądają oszałamiająco, jakoś działają bezproblemowo pod XP, więc dlaczego, u diabła, Bill i s-ka próbują nam wcisnąć średnio atrakcyjnego schaboszczaka? I to w cenie kawioru?

Ta gra najzwyczajniej w świecie nie zasługuje na to, by specjalnie dla niej inwestować w nowy system operacyjny. Wymagania też są ostrym przegięciem, bo w przeciwieństwie do wyżej wspomnianych perełek, Shadowrun wcale na grę next-genową nie wygląda. Niestety kosmiczne zapotrzebowanie na moc przerobową kompa sugeruje coś zgoła innego.

To nie jest zła gra. To po prostu produkcja szalenie nietypowa.

Owszem, **trudno zaliczyć Shadowruna do gier brzydkich, jednak z technicznego punktu widzenia wydaje się trochę niedopracowany.** Na przykład taki detal jak korzystanie z drabiny przedstawiono tu tak, jak to bywało dobrych 10 lat temu, czyli miast odpowiedniej animacji, mamy zwykłe unoszenie się (bądź opadanie), oczywiście z wyciągniętą i gotową do strzału spluwą. Również poziom map wydał mi się nierówny, bo choć niektóre urzekają detalami, inne straszą panującą na nich pustką. Łatwo zauważyć również brak jakiejkolwiek różnorodności w dostępnych modelach postaci (niczym się nie różnią, z wyjątkiem oczywiście podziału na rasy i kolor strojów).

To musiało się tak skończyć...

Uniwersum papierowego Shadowruna jest na tyle bogate, że pomysłów na zagospodarowanie choćby tylko jego najważniejszych elementów wystarczyłoby z pewnością na całą serię gier fabularnych. Próba zamknięcia tego wszystkiego w ramy bądź co bądź jednego z najbardziej trywialnych gatunków gier była od początku, moim zdaniem, nieporozumieniem.

Tak naprawdę to nie jest zła gra. **To po prostu produkcja szalenie nietypowa, a więc, jak to często w takich przypadkach bywa, podzieli społeczność graczy na dwa obozy** (prawdę mówiąc już to zrobiła, czego najlepszym przykładem skrajnie różne oceny). To, co u jednych wzbudzi zachwyt, u innych co najwyżej wywoła chwilowe zaciekawienie. |CDA|

OCENA **6+**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ takiej strzelanki jeszcze nie było
- ⊕ podział na rasy
- ⊕ wspiera system Games for Windows LIVE
- ⊕ cała fura interesujących umiejętności
- ⊖ przegięte wymagania, z Vistą na czele
- ⊖ przekombinowana
- ⊖ żenująca liczba trybów i map
- ⊖ technicznie niedopracowana

69,90 PLN
UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O WYJĄTKOWE TYTUŁY NA PLAYSTATION® 2!
KLASYKI

KOLEKCJA
TYLKO NAJLEPSZE GRY NA PLAYSTATION® 2! TERAZ W REWELACYJNIE NISKIEJ CENIE!
Sprawdź je wszystkie na www.kolekcjaklasyki.pl/kkps2
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
CENEGA
eidos
PlayStation.2
KOLEKCJA KLASYKI jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Linia i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki i nazwy oraz prawa autorskie mogą być własnością ich właścicieli.
2006 Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved. Eidos Games Ltd is a subsidiary of SCi Entertainment Group PLC.
"PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PRODUCENT: FASA ST...
DYSTRYBUTOR: MIC...
WWW.SHADOW...

EUGENIUSZ ...

wo można w mało finezyjny sposób pochlastać wroga kataną. Nie wiem, czy to tylko moje odczucia, ale **większość dostępnych gnatów jest tu wyjątkowo nieprecyzyjna**. Taki karabin maszynowy na ten przykład ma rozrzut nie mniejszy niż strzelba. W gruncie rzeczy wszystko poza snajperką zdaje się mieć rozregulowany celownik. Czyżby był to wynik zapowiedzianego zbalansowania rozgrywki, tak by konsolowcy korzystający z nieprecyzyjnego pada i pecetowcy z myszą u boku mieli równe szanse w toczonych bojach? Jeśli tak, to ja dziękuję bardzo za takie rozwiązanie.

Aha, byłbym zapomniał. Wszystkie klamoty i umiejętności nie są nam podarowane w prezencie. Startujemy z niczym, zaś każdy pomniejszy sukces w grze przekłada się na mamonę, za którą przed kolejnymi rundami kupujemy upragnione precjoza. By za łatwo nie było, każdy z zawodników ma jedynie trzy wolne sloty, które można obsadzić dowolną kombinacją wykupionych wcześniej umiejętności.

W praktyce gorzej

To byłoby na tyle, jeśli idzie o teorię. Do tego momentu wszystko wydaje się sensownie przemyślane. Po treningach jednak przychodzi pora na prawdziwy pojedynek, z botami lub żywymi graczami, do 16 osób jednocześnie. I zaczynają się schody. To, czego obawiałem się jeszcze przed premierą, właśnie w tym momencie wyszło na jaw, pokazując mi swą paskudną twarz.

Dużo w tym wszystkim kombinowania. O wiele za dużo. **W tym gigantycznym tyglu czarów, zdolności, bajerów i innych efektownych bzdur zapomniano o najważniejszym – czystej, niczym niezmąconej przyjemności fragowania.** Być może to wina starych przyzwyczajeń, bo w sieciowych FPS-ach zawsze stawiałem na prostotę, a kluczową sprawą były porządnie zaprojektowane, dobrze wyważone pukawki i zróżnicowane tryby gry. Widać jak na dłoni, że tutaj siłę ciężkości przeniesiono na elementy przeszczepione z papierowego systemu, zupełnie zapominając o sprawach kluczowych dla gatunku strzelanin.

Potencjał, z którego nie chcesz korzystać

W pojedynkach drużynowych wylazł na wierzch jeszcze jeden problem, wynikający właśnie z odmienności Shadowruna. Miast korzystać z opisanych wcześniej dobrodziejstw, zaczęła się masowa mordownia, bez kombinowania czy jakiejkolwiek taktyki. Oczywistym jest, że ambitny projekt FASA Studio może dostarczyć niemałych wrażeń. Do tego jednak potrzeba spełnić kilka warunków. Przede wszystkim zebrać zgraną ekipę, bez której walki będą totalnym bezsensownym chaosem. Można wbić się na mapę, tłuc wszystkich jak leci i nie przejmować się współpracą z drużyną. Można, tylko po co? Szerokie spektrum dostępnych umiejętności i podział na rasy z oczywistych względów wyklucza Shadowruna z grupy gier, w których liczy się tylko szybka akcja i liczba headshotów na koncie. **Gra ma potencjał i jest świetnym polem do popisu dla tych, którzy stawiają na działania drużynowe. I w gruncie rzeczy tylko tacy mają szansę się tu odnaleźć.**

Nim jednak staniemy się elementem dobrze skoordynowanej grupy, trzeba zwalczyć stare nawyki i niejako na nowo uczyć się technik zgodnych z możliwościami narzucanymi przez Shadowruna. Sęk w tym, że potrzeba do tego silnej woli i chęci, bo gra po prostu – w moim przekonaniu – nie jest warta, by ślęczeć nad nią odpowiednią ilość czasu. W przykuciu nas do monitorów nie pomaga również śmieszna liczba map i żenująca różnorodność trybów gry.

Gra skazana na porażkę?

Na niekorzyść tytułu przemawiają również inne elementy, niezwiązane już w żaden sposób z mechanizmami, którymi rządzi się rozgrywka (wszak te nie każdemu muszą się od razu spodobać, to przecież rzecz gustu). Shadowrun kroczy świeżo wydeptaną ścieżką Microsoftu i zgodnie z ich idiotyczną i zachłanną polityką jest **to gra hulająca tylko pod Vistą. I podobnie jak w przypadku Halo 2 nic, co widzimy na ekranie, nie usprawiedliwia takiego rozwiązania.** Takie wysmakowane dania jak R6: Vegas czy Lost Planet, choć wyglądają oszałamiająco, jakoś działają bezproblemowo pod XP, więc dlaczego, u diabła, Bill i s-ka próbują nam wcisnąć średnio atrakcyjnego schaboszczaka? I to w cenie kawioru?

Ta gra najzwyczajniej w świecie nie zasługuje na to, by specjalnie dla niej inwestować w nowy system operacyjny. Wymagania też są ostrym przegięciem, bo w przeciwieństwie do wyżej wspomnianych perełek, Shadowrun wcale na grę next-genową nie wygląda. Niestety kosmiczne zapotrzebowanie na moc przerobową kompa sugeruje coś zgoła innego.

To nie jest zła gra. To po prostu produkcja szalenie nietypowa.

Owszem, **trudno zaliczyć Shadowruna do gier brzydkich, jednak z technicznego punktu widzenia wydaje się trochę niedopracowany.** Na przykład taki detal jak korzystanie z drabiny przedstawiono tu tak, jak to bywało dobrych 10 lat temu, czyli miast odpowiedniej animacji, mamy zwykłe unoszenie się (bądź opadanie), oczywiście z wyciągniętą i gotową do strzału spluwą. Również poziom map wydał mi się nierówny, bo choć niektóre urzekają detalami, inne straszą panującą na nich pustką. Łatwo zauważyć również brak jakiejkolwiek różnorodności w dostępnych modelach postaci (niczym się nie różnią, z wyjątkiem oczywiście podziału na rasy i kolor strojów).

To musiało się tak skończyć...

Uniwersum papierowego Shadowruna jest na tyle bogate, że pomysłów na zagospodarowanie choćby tylko jego najważniejszych elementów wystarczyłoby z pewnością na całą serię gier fabularnych. Próba zamknięcia tego wszystkiego w ramy bądź co bądź jednego z najbardziej trywialnych gatunków gier była od początku, moim zdaniem, nieporozumieniem.

Tak naprawdę to nie jest zła gra. **To po prostu produkcja szalenie nietypowa, a więc, jak to często w takich przypadkach bywa, podzieli społeczność graczy na dwa obozy** (prawdę mówiąc już to zrobiła, czego najlepszym przykładem skrajnie różne oceny). To, co u jednych wzbudzi zachwyt, u innych co najwyżej wywoła chwilowe zaciekawienie. **|CDA|**

OCENA **6+**

GRYWALNOŚĆ	6
WIDEO	7
AUDIO	7

PODSUMOWANIE

- ⊕ takiej strzelanki jeszcze nie było
- ⊕ podział na rasy
- ⊕ wspiera system Games for Windows LIVE
- ⊕ cała fura interesujących umiejętności
- ⊖ przegięte wymagania, z Vistą na czele
- ⊖ przekombinowana
- ⊖ żenująca liczba trybów i map
- ⊖ technicznie niedopracowana

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O WYJĄTKOWE TYTUŁY NA PLAYSTATION® 2!

69,90 PLN

KLASYKI

KOLEKCJA

TYLKO NAJLEPSZE GRY NA PLAYSTATION® 2! TERAZ W REWELACYJNIE NISKIEJ CENIE!

Sprawdź je wszystkie na www.kolekcjaklasyki.pl/kkps2

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

CENEGA eidos

PlayStation 2

KOLEKCJA KLASYKI jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do swoich właścicieli.

2008 Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved. Eidos Games Ltd is a subsidiary of SCi Entertainment Group PLC.

"PlayStation", "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PRODUCENT: ROXOR
DYSTRYBUTOR: 1Q PUBLISHING
WWW.INTHEGROOVE.COM
WIN 2K/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 32 MB, T&L
GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
MULTIPLAYER: TAK

CZARNY IWAN | MAGIK NA DANSFLORZE

in the groove

Opcja gry na dwóch tancerzy, w tym przypadku player vs. CPU.

Doskonały wzór na hawajską koszulę.

Nie uważam, że to ja w redakcji najlepiej kręcę biodrami, ale to właśnie mnie Mac Abra przyniósł pudełko z grą taneczną In the Groove.

Przekonany jestem, że najlepiej zająłby się tematem doskonale stepujący i na dodatek wspaniale jodłujący imć Gem.ini, który wygrałby w cuglach w konkursie z gwiazdami, a nawet bez gwiazd. Skoro jednak na mnie padło, nie pozostało mi nic innego, jak wzuć na stopy białe jak śnieg baletki i zabrać się do roboty.

Przede wszystkim musimy sobie wyjaśnić, jak to działa. Żeby naprawdę cieszyć się z zabawy, same baletki i kilka kroków tanecznych a la MC Hammer nie wystarczą. Na ekranie monitora wyświetlają się kombinacje strzałek, które mają odpowiedniki na **specjalnej macie podłączonej do komputera przez USB**. Gracz musi powtarzać sekwencje prezentowane na ekranie, podskakując na macie. Oczywiście musi zrobić to w odpowiednim czasie – ani za późno, ani za wcześnie. Nawet Fred Astaire by się spocił.

In the Groove dedykowane jest chyba fankom aerobiku i fitness.

Tańcz mała, tańcz

In the Groove bazuje na zmodyfikowanym, otwartym silniku StepMania, który oryginalnie stworzony został do innej symulacji tanecznej pt. Dance Dance Revolution (właściwie to do całej serii z Konami pod tym tytułem). Inne znane gry z tej rodziny to np. The Jungle Book: Rhythm n'Groove, w której można zatańczyć z Mowglim, niedźwiedziem Baloo czy panterą Bagheera. Jest też gra Britney's Dance Beat.

Ale, ale, wracamy do In the Groove. **Aby w pełni cieszyć się z gry, trzeba dokupić do niej wspomnianą matę, co znacznie podraża koszt zabawy.** O ile gra kosztuje około 90 złotych, urządzenie to wydatek około 130 złotych. Bez gumowej makatki można się oczywiście bawić kursorami na klawiaturze, ale przecież nie o to chodzi.

Disco maraton

Baza gry to ponad 80 utworów. Są to głównie przeboje taneczne z kategorii disco, dance oraz pop. Jeśli lubisz Scootera i DJ Bobo, będziesz się doskonale czuł w tych tematach, chociaż takich „sław" tu nie znajdziesz. Są za to popularni i powszechnie rozpoznawani DJ Zombie i Vanilla Ninja. Zasadniczych trybów zabawy jest trzy: Dance Mode, Marathon Mode i Battle Mode. W pierwszym z nich gracz może wybrać dowolną piosenkę i poskakać dla zabawy. Fajne to, ale dość szybko się nudzi. Ciekawiej jest w trybie Marathon Mode, w którym podrygujesz do czterech utworów, a na dodatek są one odtwarzane po kilka razy. Do wyboru jest kilka poziomów trudności. Dodatkowo podane są informacje dotyczące tempa, liczba kroków (w Maratonie może być ponad 2 tysiące), zatrzymań, podskoków itd.

Jeśli masz dwie maty, warto uruchomić Battle Mode. W tym trybie ekran jest dzielony na dwie części i można z kimś rozegrać taneczny pojedynek. Do wyboru masz CPU lub żywego zawodnika. Muszę jeszcze dodać, że dwie maty mogą posłużyć też dla jednego tancerza. Korzystanie z dwóch naraz jest oczywiście o wiele trudniejsze i wymaga treningu.

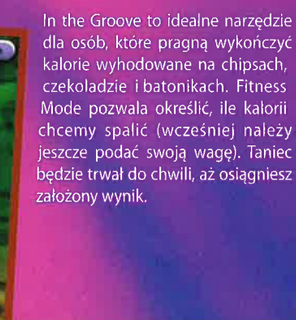
In the Groove to idealne narzędzie dla osób, które pragną wykończyć kalorie wyhodowane na chipsach, czekoladzie i batonikach. Fitness Mode pozwala określić, ile kalorii chcemy spalić (wcześniej należy jeszcze podać swoją wagę). Taniec będzie trwał do chwili, aż osiągniesz założony wynik.

Nie patrz pod nogi

Podczas wygibasów na macie trzeba cały czas śledzić wzrokiem monitor. I tutaj jest pewien problem. Tło, na którym pojawiają się strzałki, to jakieś fraktale, ruchome figury geometryczne, fale kolorów lub inne „haluny" – jak w ciężkiej fazie po grzybkach. Po kilku minutach zabawy oczy zaczynają łzawić i człowiek dostaje oczopląsu. Ja rozumiem, że ma być wesoło, kolorowo i tanecznie, ale...

Na ekranie znajduje się również termometr z naszą taneczną „maną". Nie chodzi jednak o temperaturę zawodnika, ale o udane serie kroków, czyli kombosy. Jeśli gracz pląsa jak baletnica, i się nie myli, podbija to jego poziom „many". Każdy błąd karany jest natomiast spadkiem, co przy zerowym stanie oznacza automatycznie przegraną. Kombosy napełniają termometr i nawet jeśli gracz popełni kilka błędów, ma jeszcze szansę je odrobić. I tu kolejne zastrzeżenie. Wydaje mi się, że wskaźnik powinien być szerszy, lepiej wyeksponowany. Niebieski kolor „many" często zlewa się z tłem, co też nie ułatwia obserwacji.

In the Groove dedykowane jest chyba fankom aerobiku i fitness. Jakoś nie widzę graczy, którzy po ciężkich bojach w grze Gothic 3 uruchamiają ItG i zaczynają pląsać w rytm muzyczki a la Axel F. Może gdybyśmy zamiast strzałek mogli deptać wirtualne karaluchy, byłoby ciekawiej? Nie pogniewałbym się również za mocniejsze brzmienia. Jak na razie gra pozostaje tylko ciekawostką. **|CDA|**



6

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- ponad dwie godziny muzyki tanecznej
- sporo poziomów trudności
- ponad 100 ukrytych niespodzianek
- naprawdę można stracić sporo kalorii podczas zabawy
- konieczność zakupu drogiej maty
- dla przeciętnego gracza nieprzydatne
- zbyt intensywne, kolorowe i ruchome tła, które utrudniają obserwację strzałek

NAJWIĘKSZY W HISTORII DODATEK DO CYWILIZACJI

Games for Windows
PC CD
SID MEIER'S CIVILIZATION IV BEYOND the SWORD

„Kontynuacja serii wszech czasów zapowiada się doskonale!"
WP.PL

Nowe opcje gry m.in. Zaawansowany Start oraz Korporacje.

Nowe cywilizacje, przywódcy, jednostki i cuda.

Przekonaj się jak proch wpłynął na rozwój nowej ery.

11 nowych scenariuszy – przygotuj się na najbardziej nieoczekiwane wrażenia!

Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword | wrzesień 2007 | www.civilization.com | www.civ.org.pl | www.kac.org.pl

12+ www.pegi.info
DWIE WERSJE JĘZYKOWE DO WYBORU! POLSKA I ANGIELSKA
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
79,90 PLN
Games for Windows
THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED NVIDIA
CENEGA
FIRAXIS GAMES
2K

© 2007 Take-Two Interactive Software i jednostki firmy. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sid Meier, Cywilizacja IV, Beyond the Sword, 2K Games, logo 2K Games, Firaxis Games, logo Firaxis Games, Take-Two Interactive Software, Inc. oraz logo Take-Two Interactive Software, Inc. są zastrzeżonymi znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Take-Two Interactive Software, Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. „Games for Windows" i Windows Vista stanowią logo zarejestrowanych znaków handlowych lub znaków handlowych firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i innych krajach. Wszystkie inne znaki i znaki handlowe stanowią własność odpowiednich właścicieli.

Games for Windows
PC CD
SID MEIER'S CIVILIZATION IV BEYOND the SWORD

„Kontynuacja serii wszech czasów zapowiada się doskonale!"
WP.PL

Nowe opcje gry m.in. Zaawansowany Start oraz Korporacje.

Nowe cywilizacje, przywódcy, jednostki i cuda.

Przekonaj się jak proch wpłynął na rozwój nowej ery.

11 nowych scenariuszy – przygotuj się na najbardziej nieoczekiwane wrażenia!

Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword | wrzesień 2007 | www.civilization.com | www.civ.org.pl | www.kac.org.pl

12+ www.pegi.info
DWIE WERSJE JĘZYKOWE DO WYBORU! POLSKA I ANGIELSKA
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
79,90 PLN
Games for Windows
THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED NVIDIA
CENEGA
FIRAXIS GAMES
2K

PRODUCENT: FIRAXIS GAMES
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.2KGAMES.COM

WIN 2K/XP/VISTA
PROCESOR: 1,2 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 64 MB, T&L

GATUNEK: STRATEGIA
MULTIPLAYER: TAK

ROXAS | POTĘŻNIEJSZA OD MIECZA

CIVILIZATION IV BEYOND the SWORD

„Pióro jest ostrzejsze od miecza" – słowa Edwarda Bulwer-Lyttona mogą się stać nieformalnym mottem najnowszego dodatku do Cywilizacji. Beyond the Sword kładzie nacisk na bardziej wyrafinowane metody zwyciężania wojen niż za pomocą rozwiązań siłowych.

Każda cywilizacja, by przetrwać, musi się cały czas rozwijać, ewoluować w stronę lepszego. Tak samo jest z jej czwartą częścią: po podstawce nadszedł okres walki mieczem, teraz jest czas na rozwiązania bardziej wyrafinowane politycznie. **W najnowszym dodatku do Cywilizacji przyjdzie nam posmakować wojen ekonomicznych, szpiegostwa przemysłowego czy wpływu kościoła na władzę.** Dodatkowo do walki o prymat przyłączyło się 10 nowych stron, a ich przywódcy obdarzeni są nieznanymi dotąd cechami. Zaprawdę wielki to dodatek do wielkiej gry jest!

My name is Bond...

Intro wita nas przebitką, w której dwóch agentów wymienia się dokumentami. Jest to sygnał, co gra oferuje, bowiem **pierwszy raz w serii tak silnie eksponowane jest szpiegostwo**. Na rozwój tej dyscypliny możemy przeznaczać odpowiednie sumy złota, tak jak na naukę i kulturę. W zamian za to otrzymujemy punkty szpiegostwa, które są wykorzystywane w celu inwigilowania innych cywilizacji. Można to robić na dwa sposoby. W pierwszym pomoże nam jednostka, czyli wynajęty agent. Zależnie od naszego wyboru będzie on sabotował inne cywilizacje, wykradał technologie lub dobra finansowe czy też polował na innych szpiegów. Drugi sposób pozwala sprawdzić, jak inna cywilizacja rozwija się demograficznie, kulturowo czy naukowo. Za punkty możemy też przeszkolić celników, by pilnowali granic przed obcym wywiadem. Dodatkowo naszą cywilizację co pewien czas zaszczyci nowa wielka persona – szpieg będący niewidzialnym dla innych i odpowiedzialnym za stworzenie Scotland Yardu.

Zaprawdę wielki to dodatek do wielkiej gry jest!

Módl się i pracuj

Kościół odgrywa dużo większą rolę, niż było do tej pory – a to za sprawą Stolicy Apostolskiej. Jeden z sześciu nowych cudów świata przypomina Organizację Narodów Zjednoczonych, jest jednak dostępny dużo wcześniej, bo już po wynalezieniu teologii. Dzięki niemu wszystkie państwa o religii takiej jak nasza mają wpływ na wybór papieża – duchowego przywódcy świata. Dodatkowo kiedy wszyscy na globie wierzą w tego samego boga, możliwe jest szybkie zwycięstwo dyplomatyczne dzięki sprawowaniu władzy nad duszami.

Inaczej też wygląda kosmiczny wyścig. Nie wystarczy, że nasz statek wzniesie się w niebiosa. Musi jak dawniej dolecieć do celu, czyli Alfa Centauri. Zależnie od tego, na jakim etapie budowy wypuścimy pojazd w kosmos, tak szybko lub późno osiągnie cel. Jeżeli będziemy zbyt skąpi, wyścig kosmiczny może się zakończyć spektakularną katastrofą.

Ekonomicznie gra została rozwinięta dzięki możliwości tworzenia korporacji. Kiedy tylko wynajdziemy korporacjonizm i będziemy mieli do dyspozycji wielkiego człowieka oraz odpowiednie surowce, będziemy mogli ją wybudować w naszych miastach. Mimo że ich stworzenie kosztuje sporo, inwestycja szybko się zwraca.

Oraz kolonizuj

Kolejną nowością w Beyond the Sword są nadmorskie kolonie państw. Kiedy nasze miasta oddzielone są od nas morzem i wydatki związane z ich utrzymaniem pochłaniają spore kwoty, możemy się zdecydować na przyznanie im statusu kolonii. Dowodzenie nimi przejmie komputer, jednak pozostaną z nami w ścisłej unii gospodarczej i politycznej.

Los człowieka

W BTS przywrócono zdarzenia losowe, takie jak huragan, wylew rzeki czy wybuch wulkanu. Po katastrofie musimy odpowiednio na nią zareagować, wysyłając budowniczych i przeznaczając spore sumy na naprawę szkód czy odbudowę budynków. Na szczęście bywają też zdarzenia, dzięki którym zyskujemy na przykład złoto lub punkty kultury. Dodatkowo gracze nielubiący ryzyka mogą przed rozpoczęciem rozgrywki zdecydować, czy chcą grać ze zdarzeniami losowymi, czy lepiej jest je po prostu wyłączyć.

A poza tym...

Oprócz konwencjonalnej rozgrywki BTS oferuje kilkanaście nowych scenariuszy i modów stworzonych zarówno przez Firaxis, jak i przez największych fanów Cywilizacji. W tych pierwszych będą zapowiedziany wcześniej Afterworld, w którym będziemy walczyć grupą z martwiakami, wojny w nowożytnej Rosji czy starożytnej Mezopotamii. Z fanowskich modów zainteresowanie może budzić fantasy, koncentrujący się na magii, bohaterach oraz potworach, takich jak mamuty czy ogry. **Miłośnicy starej Alfa Centauri zakochają się w modzie final frontier.** Ten bowiem koncentruje się na podbijaniu kosmosu i kolonizacji nowych planet.

Dla tych, którzy nie mają tyle czasu, by bawić się wszystkimi usprawnieniami, dostępna jest opcja szybkiego startu gry. Z odsłoniętą częścią mapy i sporą dawką złota do wydania możemy stworzyć taki początek, o jakim tylko marzymy. Złoto przyda się do zakupu miast, ludności, budynków, jednostek, wynalazków czy znajomości terenu. **Szybki start to tak naprawdę uproszczony edytor misji**, który z pewnością docenią miłośnicy szybkich rozgrywek, niespecjalnie lubiący brać udział w epickim rozwoju świata lub chcący zrobić sobie godzinkę przerwy w pracy.

W Beyond the Sword zmodyfikowano także drobne rzeczy w mechanizmach rozgrywki. AI komputera została odpowiednio wzmocniona. Ponadto dzięki kilku nowym odkryciom zmienia się drzewko rozwoju, niektóre jednostki i budynki mają inne cechy. Zmieniły się też walki w powietrzu i oblężenie miast. Wszystko to zdecydowanie wpływa na jeszcze lepszą jakość rozgrywki.

OCENA 8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- dużo „małych rzeczy" poprawiających rozgrywkę
- szybki start
- scenariusze i mody
- system szpiegostwa...
- ...który czasem zawodzi
- brak wielu wynalazków XX i XXI wieku

Grzechu warta

Warto zaopatrzyć się w najnowszy dodatek do Civilization IV – stoi na równie wysokim poziomie co podstawka, a nowe możliwości zwycięstwa, mody i scenariusze odświeżają ten tytuł. Uwaga – uzależnia! **|CDA|**

PGA
Poznan Game Arena
2007

24-25 LISTOPADA
POZNAŃ
MIĘDZYNARODOWE TARGI POZNAŃSKIE

PGA FANTASY ARENA
PGA DIGITAL ARENA
PGA PAINTBALL ARENA

www.digitalarena.pl

ORGANIZATORZY
MIĘDZYNARODOWE TARGI POZNAŃSKIE
PGA TEAM

PRODUCENT: VSTEP
DYSTRYBUTOR: LIGHTHOUSE INTERACTIVE
WWW.SHIPSIM.COM

WIN 2K/XP/VISTA
PROCESOR: 2,4 GHZ
RAM: 1 GB (XP), 2 GB (VISTA)
GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0

GATUNEK: SYMULATOR
MULTIPLAYER: NIE

PEPIN KROOTKI | BUM TRALALA, CHLAPIE FALA PO GŁĘBINIE...

Ship Simulator 2008

Pierwsze spojrzenie na ekran i nogi się pode mną ugięły – zupełnie jakbym poczuł pod sobą kołysanie pokładu. O mamo! FS X wymięka – pomyślałem, by w chwilę potem przyjąć na czuprynę kubeł zimnej morskiej wody.

Kupiłem kajak – prom dawali w promocji.

Wbrew pozorom (nawet czcionka w logo SS 2008 jest wręcz identyczna z tą używaną przez molocha z Redmond) Ship Simulator nie wyszedł wcale ze studia Microsoftu, lecz niewielkiej holenderskiej firmy VSTEP, opracowującej profesjonalne programy szkoleniowe i edukacyjne dla łącznościowców oraz służb ratowniczych.

Bileciki do kontroli, proszę!

Skromnie, lecz z godnością

Gra prezentuje się przyzwoicie, sterowanie jest nad wyraz proste, panele opcji mało rozbudowane, zaś możliwości regulacji grafiki ubożuchne – nie ma tutaj nawet antyaliasingu! Co wzbudza u mnie taki entuzjazm? Pewnie fakt, że **pływanie łódką jest przyjemne, a SS potrafi skutecznie przenieść tę przyjemność na ekran monitora**.

Grafika jest ładna... i tyle. Morze nie zapiera tchu w piersi jak w SH4. Modele okrętów podziwiane z daleka mają wprawdzie nieco drobnych detali, ale ich pokłady są totalnie bezludne, o czym można się przekonać, zwiedzając je pieszo niczym w strzelaninie FPS. Trasa tych wędrówek jednak została brutalnie ograniczona pozamykanymi na cztery spusty włazami. Trudno dopatrzyć się mew czy innych drobnych akcentów „tła".

Cała naprzód

Nie wiem dlaczego, ale podczas zabawy wcale mi to nie przeszkadzało. Byłem chyba zbyt zajęty podziwianiem widoków, kiedy śmigałem motorówką w labiryncie nadbrzeży Hamburga i Rotterdamu, jednych z największych portów towarowych świata. Niczym agent 007 w brawurowym pościgu hasałem pod prąd pośród towarowych barek i holowników, przemykając „na ostatnią chwilę" tuż przed dziobem kolosalnych supermasowców.

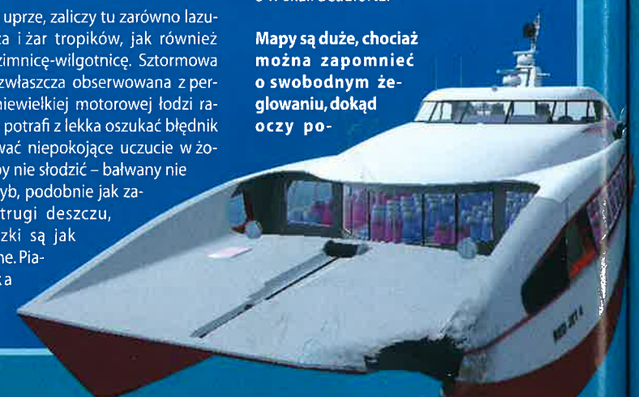
Na komputerowych marynarzy czekają też Southampton, port w Marsylii, San Francisco oraz wycinek Oceanu Atlantyckiego i kanał La Manche. Trochę się zawiodłem, bo po cichu liczyłem na jakiś wielki port azjatycki (Hong Kong albo Singapur).

Jak ktoś się uprze, zaliczy tu zarówno lazurowe morza i żar tropików, jak również norweską zimnicę-wilgotnicę. Sztormowa pogoda – zwłaszcza obserwowana z perspektywy niewielkiej motorowej łodzi ratowniczej – potrafi z lekka oszukać błędnik i spowodować niepokojące uczucie w żołądku. Ale by nie słodzić – bałwany nie zalewają szyb, podobnie jak zacinające strugi deszczu, a wycieraczki są jak przyspawane. Piana morska wygląda tanio, kilwater jest płaską teksturą, a duże jednostki przepływając obok nie generują fal, toteż przemykając za rufą giganta nie odnotujemy dodatkowych utrudnień.

10 w skali Beauforta

W nocy nie sposób włączyć reflektorów, a szkoda, gdyż snopy światła szperaczy dodałyby sznytu nocnym poszukiwaniom rozbitków. Musimy się zadowolić flarą wystrzeloną z uszkodzonego kontenerowca, który zaraz potem zatonie w tempie iście sprinterskim i odrobinę groteskowym, jakby chciał zdążyć, zanim do niego podpłyniemy. Generator misji umożliwia sporządzenie różnorakich sytuacji pogodowych – określamy siłę i kierunek wiatru, wysokość fal (niestety do 4 m góra), a wiatr tylko do 8 w skali Beauforta.

Mapy są duże, chociaż można zapomnieć o swobodnym żeglowaniu, dokąd oczy po-



Nadciąga odsiecz

Jeszcze nie poprawiono baboli, a już stocznię opuścił pierwszy oficjalny dodatek z sześcioma nowymi statkami. Niestety – wciąż nie ma żadnego żaglowca.

Jak zawsze ci w sportowych brykach żrą się z tirowcami.

niosą. Tutaj jesteśmy ograniczeni do wyznaczonych sektorów, a przemieszczanie się między nimi sprowadza się do obserwacji paska doczytywania. Oszczędzono nam długich i monotonnych rejsów przy włączonej kompresji czasu, ale też magicznych momentów, gdy po długiej tułaczce dostrzegamy ląd na horyzoncie.

Takie potraktowanie tematu sprawia, że **zamiast symulatora pełną gębą, jakby na to wskazywał tytuł, przerabiamy jedynie scenki z życia wilka morskiego** sprowadzające się do wprowadzenia okrętu do portu albo odbycia krótkiego rejsu kabotażowego.

Ahoj! Tam do czorta!

We wszystkich jednostkach pływających zastosowano identyczne uproszczone sterowanie. Przepustnicą regulujemy prędkość (niekiedy osobno dla prawej i lewej śruby), a sterem kierunek. Niektóre okręty wyposażono również w strumienice ułatwiające manewrowanie, ale na tym kończy się użyteczna klawiszologia. Owszem, trzeba zabuczeć syreną, rzucić kotwicę czy babrać się z finezyjnym zawijaniem cum (choć nie sposób regulować ich naprężenia). To są jednak galanteryjne dodatki maskujące kompletną nieobecność zaawansowanej nawigacji i całego z nią związanego kreślenia po mapach, obsługi GPS, omijania mielizn i wraków, trzymania się toru wodnego, wypełniania procedur i gadaniny z kapitanatem portu...

SS 2008 ma się tak do symulatora jak jamnik do bernardyna. Rozgrywka jest czysto zręcznościowa, ale to dla mniej wymagającego i nastawionego wyłącznie na zabawę gracza będzie zaletą. (Dla ambitniejszych samobójców przygotowano rejs Tytanikiem z ogólnie znaną konkurencją omijania gór lodowych na środku Atlantyku.)

Misje są w sumie proste. Kiedy każą nam podjąć rozbitków z wody, nie musimy ich nawet długo szukać, bo są dobrze oznaczeni na podręcznej mapie. Kiedy indziej mamy wziąć uszkodzoną jednostkę na hol albo pomóc przybić do brzegu dużemu statkowi. Dla żądnych wrażeń przygotowano slalom z przeszkodami na łodzi sportowej. Niektóre misje wymagają symultanicznego dowodzenia dwoma jednostkami, jak np. zadanie przetransportowania platformy wiertniczej. Manewrowanie dwoma holownikami naraz i utrzymywanie na kursie kupy metalu o bezwładności kuli rozbiórkowej wymaga nie lada ekwilibrystyki i ekspresowego klikania myszką.

Kotwicą w mul

Wydawałoby się, że manewrowanie smokiem o wyporności dziesiątek tysięcy ton to zajęcie dla flegmatyka. Nic bardziej mylnego – decyzje trzeba podejmować błyskawicznie, tylko na ich skutki trzeba długo czekać. Należy nieustannie myśleć i przewidywać o trzy czynności naprzód, bo popełnionych prostych błędów niepodobna już potem naprawić. Bezwładność okrętu jest bezlitosna. Przyspieszymy o jeden węzeł za dużo i półtorej mili dalej niechcący przeprowadzimy na betonowym nadbrzeżu test zderzeniowy supertankowca.

Przybijamy

Podczas podchodzenia do cumowania należy być dokładnym jak zegarmistrz, by nie porysować lakieru. **Taka operacja trwa godziny, co przy braku możliwości zapisania stanu gry czyni z SS 2008 monstrualny pożeracz czasu.** W moim odczuciu to główny grzech tej sympatycznej skądinąd gry.

Nie za dobrze wygląda sprawa sztucznej inteligencji. Nawet podczas sterowania wielgachnym promem zmuszeni jesteśmy robić slalom wokół małych łódek, bo te nie usuną się z drogi. Sterowane przez AI statki nawet nie zatrąbią, gdy płyniemy na zderzenie czołowe.

Od góry lśniący kadłub, na linii wodnej zaczyna się rdza, a pod powierzchnią nieświeże wodorosty.

Aby ocenić dźwięk, powinno się odróżnić dwie rzeczy: jakość i wierność. Miłe uchu chlupotanie fal o burty niewielkich łódek brzmi przyjemnie i autentycznie, wręcz relaksująco. Podpłynąwszy do brzegów egzotycznej wyspy, usłyszymy cykady. Z drugiej strony, grzmot burzy oraz dudnienie okrętowych syren nie przeszywają na wskroś i nie chłoszczą pleców rojem ciarek.

Nie daję łajbie żadnych szans

Widać, że gra ma ogromny potencjał, lecz dostarczony z wersją podstawową zestaw misji nie wyczerpuje go nawet w minimalnym zakresie. Tak więc z przyczyn obiektywnych nie mogę mu wystawić 8, jak planowałem, ale i tak frajdy miałem z nim co nie miara. **|CDA|**

Żółta i modna taksówka wodna.

Dla zawodowców

A jednak! Jest też specjalna „poważna" wersja SS 2006 do szkolenia kadetów szkół morskich i odwzorowująca arkana nowoczesnych systemów nawigacyjnych. Za tę przyjemność trzeba jednak wybulić dodatkowe 200 euro. Przegięcie?

Po-patchmy w przyszłość

Autorzy posypują głowę popiołem i zapowiadają opracowanie przed końcem tego roku patchy niwelujących podstawowe niedociągnięcia gry. Wśród usprawnień znajdą się między innymi:

- opcja zapisu stanu gry w trakcie misji
- edytor misji
- tryb multiplayer
- rozbudowany system oceniania i przyznawania punktów za wykonywane zadania
- realistyczne zatapianie statków w wyniku uszkodzeń poniżej linii wodnej
- dwie nowe jednostki: wodolot i poduszkowiec

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- ładne, autentyczne lokacje
- nieskomplikowane sterowanie
- oryginalna tematyka
- pływa się przyjemnie
- mało misji
- zręcznościowe, uproszczone sterowanie
- nie można swobodnie żeglować po świecie
- brak save'a
- tylko statki motorowe

PRODUCENT: SIR-TECH SOFTWARE
GATUNEK: STRATEGIA
PREMIERY: 1994-2004

ENKI | RACHUNEK ZA ZABIJANIE

JAGGED ALLIANCE

Heckler & Koch USP .45 ACP – 750 dolarów. FN FAL Match 308 – 2600 dolarów. Zapas granatów na miesiąc – 3500 dolarów. Uratowanie mieszkańców tropikalnego państwa spod krwawej tyranii... Nie. Tutaj WSZYSTKO ma swoją cenę.

A propos, witamy po wakacjach!

Akcja wydanej w 1994 roku Jagged Alliance osadzona była na wyspie Metavira, na której w kilkanaście lat po próbach jądrowych odkryto zmutowane drzewa smarkające żywicą o cudownych właściwościach leczniczych. Jak to zwykle bywa przy takich „znaleziskach", natychmiast dobrali się do nich naukowcy, przy czym ci „dobrzy" szybko zostali stłamszeni przez bojówki „złych i bezwzględnych". A co za tym idzie, w akcie desperacji zmuszeni do zainwestowania we własne siły zbrojne w postaci najemników z organizacji A.I.M., na których czele stanął sam gracz.

Wojenny biznes

Rozgrywka w JA toczyła się dwutorowo. W części strategicznej na mapie Metaviry dokonywało się przerzutów własnych sił między kolejnymi sektorami, a także najmowało i opłacało kolejnych członków zespołu oraz lokalnych sił samoobrony. Pieniądze wymagane do finansowania całego przedsięwzięcia uzyskiwało się zdobywając i utrzymując kolejne sektory, w których rosły wspomniane wcześniej cud-drzewa, dbając przy tym o zatrudnianie tubylców do zbiorów żywicy.

Część taktyczna oferowała widok z lotu ptaka (w rzewnie wspominanej przez starszych graczy rozdzielczości 320 x 240) na maksymalnie ośmiu naszych ludzi i całe tabuny wrażych sołdatów w czerwonych podkoszulkach. Tutaj do momentu napotkania przeciwnika rozgrywka toczyła się w czasie rzeczywistym, po czym przechodziła w typową turówkę z punktami akcji, wydawaniem rozkazów pojedynczym żołnierzom i resztą inwentarza, którego standard wyznaczyły takie klasyki, jak Laser Squad, Sabre Team i X-COM.

Każdy z najemników przypisane miał osiem cech, m.in. celność, zdrowie, umiejętności medyczne itp., które mógł rozwijać i które wpływały na to, na ile był przydatny w zespole. Oraz oczywiście ile kazał sobie płacić za usługi. **Byli więc dostępni zarówno typowi „cyngle", jak i mechanicy, medycy i saperzy**, a każdy z nich z kolei, oprócz imienia i kilkunastu pikseli składających się na jego portret, miał również własne preferencje odnośnie współpracy z innymi najemnikami. Prowadziło to nierzadko do słownych utarczek, a nawet rezygnacji w przypadku silnej reakcji alergicznej na daną osobę. Ogólnie z sześćdziesięcioma sektorami do zdobycia oraz czterdziestoma najemnikami do zatrudnienia Jagged Alliance zapewniało kilka długich wieczorów przedniej rozrywki.

Grenadiera zatrudnię

Na fali zasłużonej popularności gry już rok później Sir-tech wypuścił samodzielny dodatek – Jagged Alliance: Deadly Games. Tutaj zamiast jednego do wykonania była seria różnorodnych zadań na całym świecie, a najemników zatrudniało się przed każdą z nich oddzielnie. Jedynym źródłem dochodów zaś były honoraria za pomyślne ich wykonanie. Same misje cechowała nieco większa różnorodność niż „zabijzadźgajwszystkichnamapie", do czego de facto sprowadzał się ogrom rozgrywki w „jedynce". Poza tym – oprócz dodania kilku nowych postaci oraz cięższej broni w postaci granatników – nie nastąpiły większe zmiany ani w grafice, ani w części taktycznej.

Rebelia w pakiecie

Przełom dla serii przyniósł dopiero rok 1999, wraz z wydaniem Jagged Alliance 2. Tym razem przed graczem postawiono zadanie wyzwolenia południowoamerykańskiego państewka Arulco spod zamordystycznych rządów królowej Deidranny i przywrócenia na tron prawowitego króla. Mapa znów została podzielona na sektory – tym razem 256. Kluczowymi punktami Arulco były miasteczka, a dokładniej ulokowane w pięciu z nich kopalnie srebra, które należało odbić z rąk wroga, by mieć z czego utrzymać własne wojsko.

Szeregi najemników w JA2 wzbogaciły się o kilka nowych buziek, a oni sami dostali od twórców rozszerzony arsenał oraz nowe umiejętności. Nauczyli się na przykład czołgać (w pierwszych dwóch grach potrafili jedynie kucać) oraz wdrapywać się na płaskie dachy licznie występujących drewnianych lub „falistoblachych" zabudowań. Aby zaś ułatwić pokonywanie znacznych odległości między punktami zapalnymi na mapie, dodano nowe środki transportu, to jest śmigłowiec oraz furgonetkę-lodziarkę (!).

Międzymordzie zostało oczywiście odpowiednio podrasowane i dostosowane do standardów roku 1999. Grafika w wyższej rozdzielczości (640 x 480) nadal była dwuwymiarowa, choć tym razem akcję obserwowaliśmy już nie z lotu ptaka, tylko w rzucie izometrycznym (dla młodszych i nieopierzonych – tak trochę z góry i pod kątem). Dzięki temu teren zyskał na szczegółowości i różnorodności, a gracze mieli jeszcze więcej powodów do rozpięcia szerokiego banana na gębie. Generalnie nie było możliwości, by fanowi Jagged Alliance nie spodobał się sequel, a bez wątpienia przyciągnął on do serii całą rzeszę nowych wyznawców.

Interes niezamknięty

Unfinished Business oraz Wildfire to dwa oficjalne samodzielne dodatki wydane w 2000 i 2004 roku. Pierwszy z nich oferował stosunkowo krótką kampanię, która stanowiła fabularny ciąg dalszy wydarzeń z JA2 i poza tym niewiele więcej. W wyniku zawirowań ekonomiczno-rynkowych (słowem – bankructwa Sir-techu) Wildfire – wprowadzający całkowicie przebudowaną mapę Arulco, nowe bronie, najemników, zadania i przedmioty – wypuszczony został już przez Strategy First, które zakupiło prawa do serii.

Co ciekawe, drugi dodatek przez pewien czas żył w Sieci jako autorski mod jednego z fanów, dopóki wydawca nie zdecydował się podpisać z nim umowy na jego rozszerzenie i wydanie w postaci pełnoprawnej gry.

Strategia na przyszłość

Strategy First chyba rozumie, że wydawanie choćby nie wiem jak rozbudowanej gry na silniku sprzed pięciu lat nie jest w stanie zaspokoić oczekiwań całego fanowskiego narodu, który od dobrych kilku wiosen wypatruje trzeciej części serii. Dlatego też już jakiś czas temu podjęto kroki w celu stworzenia kontynuacji na miarę dzisiejszych czasów.

Projekt roboczo nazwany Jagged Alliance 3D, mający być tak naprawdę niczym innym jak JA2 w trójwymiarze, przekazany został w 2004 roku rosyjskiemu developerowi MiST Land South, przejętemu wkrótce przez Game Factory Interactive. W założeniu twórcy ze wschodu mieli stworzyć dwie gry – JA3D właśnie oraz JA3, będącą rzeczywistą kontynuacją serii. Niestety nieporozumienia, jakie wynikły w trakcie tworzenia gier na linii SF – GFI, sprawiły, że w efekcie ci drudzy stracili prawa do tytułu Jagged Alliance, a to, co udało im się przez ten czas wykoncypować, wydadzą wkrótce po kilku przeróbkach pod tytułem Hired Guns: The Jagged Edge.

Po tym niewątpliwym falstarcie ludzie z SF nie poddali się i pod koniec zeszłego roku podpisali umowę na stworzenie JA3 ze studiami Akella oraz F3 Games, które chyżo zabrały się do roboty. Co prawda, niedawno przesunięto jej premierę z pierwszego na trzeci kwartał przyszłego roku, co sprawiło, że wielu fanom zrzedły miny, ale pozostaje wierzyć (jak zwykle w tych przypadkach), że wyjdzie to tylko grze na dobre. |CDA|

Bezprawnemu wycinaniu drzew mówimy stanowcze „nie"!

Zaraz ci przybiję piątkę.

Jagged Alliance w kinie?

Nie da się ukryć, że tytuł jest nośny, a temat najemników i ich pokręconych wzajemnych relacji w ogniu walki niesie spory potencjał filmowy. Jednocześnie jednak wciąż w pamięci niejednemu kinomanowi tkwią dziesiątki nieudanych produkcji klasy B i C w guście „spocony komandos i jego wielka spluwa", którymi karmiło nas amerykańskie kino szczególnie w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych. Niemniej w marcu br. Strategy First połączyło siły z Union Entertainment, by ku uciesze fanów wspólnie zmierzyć się z zadaniem przeniesienia Jagged Alliance na srebrny ekran.

JAGGED ALLIANCE STORY

KONKURS SMS!

Do wygrania:
Palmtop mio P350 oraz program AutoPilot

Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

AutoPilot to program:
A. do nawigacji lotniczej
B. do nawigacji samochodowej

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.APX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 1 października 2007 r.

AUTOPILOT

AutoPilot to przyjazny program do nawigacji samochodowej dla sprzętu typu PocketPC, który wskazuje drogę i za pomocą komunikatów głosowych bezbłędnie doprowadzi do celu.

Program wyposażony został w mapę Polski (826 szczegółowych planów miast, 3015 nawigacyjnych planów miast i miejscowości, 100% pokrycie sieci drogowej). Dodatkowo zawiera też przejazdową mapę Europy. Sprawne wytyczanie trasy najszybszej, najkrótszej lub najtańszej, realistyczne odzwierciedlenie mapy w widoku przestrzennym, czy też ostrzeganie przed fotoradarami to tylko niektóre z zawartych w programie funkcji, które wpływają na większy komfort i bezpieczeństwo jazdy. Przez pierwszy rok użytkowania aktualizacje programu oraz zawartych w nim map udostępniane są bezpłatnie.
www.autopilot.pl

Fundatorem nagrody jest firma NaviData – dystrybutor oprogramowania nawigacyjnego AutoPilot
www.NaviData.pl

PRODUCENT: QUOTIX SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: STRATEGY FIRST
WWW.CALLFORHEROES.COM
WIN 2K/XP/VISTA
PROCESOR: 1,6 GHZ
RAM: 384 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB, SM 2.0
GATUNEK: HACK & SLASH
MULTIPLAYER: NIE

(C)ONAN | SAMOBÓJCZA PRZYJEMNOŚĆ

CALL FOR HEROES POMPOLIC WARS

Statystycznie 9 na 10 osób ma około 665 rzeczy ciekawszych do robienia od ślęczenia przy grach tej klasy. A ta 10? Oczywiście zakłada na siebie ulubiony strój sado-maso i lubieżnie patrzy na komputer mający zaraz przynieść kolejną falę cierpienia. A tego jest tutaj po brzegi!

Patrząc na niego zastanawiam się, co ja tu, do cholery, robię?

Coś mnie strzyka w kościach... chyba na zmianę pogody.

Już od pierwszej chwili zostajemy poddani ogromnym torturom. Przedstawiony zarys historii kaleczy nasz umysł i sprawia, że czujemy się, jakby znowu był rok 1995. „Genialna" fabuła tej perełki wygląda tak: mamy zbierać Mroczne Dusze, by zniszczyć głównego złego, Pompolica (bo mu się przypadkiem napadło wraz z hordą „demonów" na nasz świat) – koniec. Więc biegamy (patrząc zza pleców wojownika lub jego wersji żeńskiej – amazonki), zabijamy, zbieramy różne żetony i patrzymy, jak licznik czasu nas pogania (na każdy poziom przypada około 30 minut, w których to trzeba się zmieścić i odnaleźć wszystkie Dusze) – i aż do końca nie zostajemy uraczeni żadną wzmianką o rozwoju historii.

Boli!

Najbardziej jednak cierpimy chyba z powodu technicznej strony gry. Mechanika jest toporna jak program rozszczepiania atomów w Korei Płn. (trzy cepy i siekiera). Możemy sobie chodzić, skakać i machać jakimś orężem. I właściwie to wszystko, bo inne funkcje są nam potrzebne tylko po to, by nerwowo cisnąć klawisze i patrzeć na efektowny brak reakcji. Ale w końcu to hack & slash, więc myszka i trzy klawisze powinny wystarczyć do efektywnego pokonywania przestrzeni. **Niestety poziom trudności jest bezsensownie bezsensowny** (jak wszystko w grze), więc trudno czasami dotrzeć do końca „rozdziału" (brak jakiejkolwiek mapy wzmaga jeszcze frustrację). Dlatego, dla przedłużenia tej wyśmienitej zabawy, nie dano nam możliwości zapisu stanu gry w dowolnym miejscu (radujmy się!). **Gra zapisze stan dopiero po ukończeniu levelu**.

Na szczęście jednak, gdy uzbieramy odpowiednią liczbę bzdurnych żetonów, twórcy dają możliwość włączenia trybu god mode – zapewne sami uznali, że nikomu bogatemu w zdrowie psychiczne nie będzie się chciało tracić czasu na żmudne i powolne przemierzanie terenów. I można by tak jeszcze długo pisać o tragicznych rozwiązaniach w tej grze, o bieganiu po ścianach, idiotycznym systemie awansów (ino trzy cechy i garść umiejętności) i dziwnym systemie walki (bronie strzeleckie to chyba jakiś żart ze snu Salvadora Dali – niby wszystko działa, ale jakoś umysł i logika buntują się, gdy to widzą). Ale wszystko to jest niczym przy...

Smagaj mnie!

...cierpieniu, jakie odczuwamy patrząc na grafikę! Powiedzieć o niej, że jest paskudna, to tak, jakby stwierdzić, że były Minister Edukacji wygląda jak Banderas w szczytowej formie.

Pomijając więc płaskie bitmapy, sterylne lokacje, idiotyczny wygląd obiektów (potwory wymyślano chyba na haju), przenikanie przez ściany, abstrakcyjne kolory i absolutnie żenujące animacje tudzież idiotyczne zasady, fatalną fabułę i nędzny engine, możemy powiedzieć, że to udany produkt. |CDA|

Twórcy gry tak bardzo się rozpędzili, że nawet postanowili wydać dodatek do tego tworu. Jak obiecują, add-on będzie zawierał tony unikatowych przedmiotów i potworów. Czekają na nas też zupełnie nowe lokacje i... multiplayer dla 8 graczy! I jeszcze jedna perełka – nowa postać grywalna (toż to już trzy do wyboru!), czarodziej. Mimo wszystko wolę pozostać przy podstawce i w takiej postaci o niej zapomnieć.

CALL FOR HEROES

OCENA 2

GRYWALNOŚĆ 1
VIDEO 1
AUDIO 3

PODSUMOWANIE

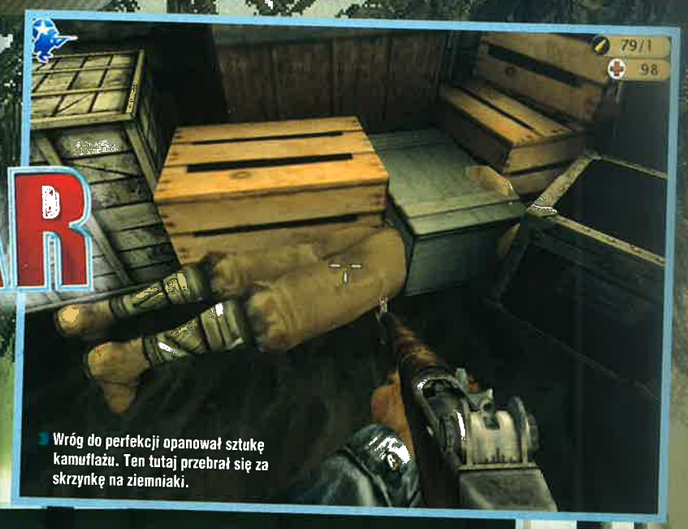
- ⊕ zmusza do myślenia nad plusami...
- ⊖ i doprowadza do frustracji

PRODUCENT: DIRECT ACTION GAMES
DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
CENA: 9,99 ZŁ
WWW.GROOVEGAMES.COM/WW2_IWO_JIMA/
WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB, T&L
GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: TAK

EUGENIUSZ SIEKIERA | WILCZY SZANIEC BYŁ GORSZY

THE HEAT OF WAR

City Interactive jakoś lubi zmieniać oryginalne tytuły wydawanych przez siebie gier. Zgodnie z tą niezrozumiałą dla mnie filozofią The Heat of War to w istocie World War II Combat: Iwo Jima, a więc kolejny niszowy FPS stworzony przez Direct Action Games.



Wróg do perfekcji opanował sztukę kamuflażu. Ten tutaj przebrał się za skrzynkę na ziemniaki.

O ile w przypadku obcowania z poprzednią produkcją tego studia (czyli World War II Combat: Road to Berlin, wydanej u nas jako Tajna Broń III Rzeszy – recka w numerze) można było wyłowić kilka elementów, które uratowały ją od kaszankowej banicji, tak w przypadku recenzowanego tu crapa o litości i łaskawszym spojrzeniu mowy już być nie może. Bo o ile tamto było jako tako grywalne, tu jedynie poczucie obowiązku zmusiło mnie do dobrnięcia do końcowych napisów.

Gra jest brzydka...

Gra wygląda po prostu tragicznie. **Nie wiem, co ci okrutni ludzie zrobili z silnikiem Unreala, że zdołali z jego pomocą stworzyć tak sztuczne i odpychające mapy**, ale to już nie moja broszka. Ja tylko patrzę, oceniam i powiadam wam, że nie podoba mi się to, co widzą moje oczy. Tajna Broń III Rzeszy też co prawda urodziwym tworem nie jest, jednak większość akcji rozgrywa się tam w zamkniętych pomieszczeniach, a nie topornych otwartych plenerach. Tutaj niestety w głównej mierze pomykamy pod gołym niebem (najpierw na wyspie Saipan, później akcja przenosi się na Iwo Jimę), a mapy, choć nieraz całkiem spore, są sztucznie ograniczone (idziemy ciągle po sznurku) i po prostu brzydkie.

...irytująca...

Specyficzny teren gry pośrednio wiąże się z **bezsensownie zbalansowanym poziomem trudności**. W dobrej produkcji tego typu powinna o tym elemencie decydować AI wrażych jednostek. Tutaj niestety zagrożenie z ich strony w bezpośrednim starciu jest znikome. Bezproblemowo można poradzić sobie nawet z 6-osobowym patrolem, na który z zaskoczenia wpadniemy z nieprzeładowaną spluwą. Bo to po prostu idioci są, i tyle. Problem w tym, że cwaniaki kryją się w bunkrach i szyją do nas ze stacjonarnych kaemów z ogromnych odległości, a my nawet nie mamy w zanadrzu snajperki, by dziadów odstrzelić (pojawia się za to najczęściej w misjach, w których jest zupełnie zbędna).

Co w tym złego? Ano to, że podobnie jak w Tajnej Broni, **apteczki i save w dowolnym momencie nie istnieją, więc trzeba zaliczać cały długaśny etap na „jednym życiu"**. Jeśli będziesz miał pecha i pod koniec zostanie ci 5% energii, trafisz na kilka gniazd karabinów maszynowych, a ostatni checkpoint wcale cię z kłopotu nie wybawi, jesteś uziemiony na dobre.

Jedynie poczucie obowiązku zmusiło mnie do dobrnięcia do końcowych napisów.

Jeśli jednak ktoś ma sokoli wzrok i potrafi sprzątnąć nawet najdalej znajdujące się zagrożenie z byle Thompsona, pozostają jeszcze miny, od których aż roi się w okolicy. Często więc, mimo wyczyszczenia całego terenu, wybieramy się w krótką, pełną wrażeń podniebną wycieczkę, po której nie pozostaje nic innego, jak tylko zacząć od początku i liczyć na łut szczęścia, że być może tym razem się uda.

...lepiej omijać szerokim łukiem

Oprawa dźwiękowa to kolejna porażka. Przez większą część gry towarzyszą nam jedynie odgłosy wystrzałów przypominające trzask łamanych gałęzi. Czasem na krótki moment, bez względu na to, co dzieje się na ekranie, pojawia się prosty motyw muzyczny, równie nędzny jak reszta odgłosów. Dodatkowo nieumiejętnie zapętlony. Mówię wam, totalny dramat.

Oczywiście gra dziedziczy również wszystkie wady i niedociągnięcia doskwierające przy wspominanej tu wielokrotnie Tajnej Broni. A więc **fatalna animacja, nieistniejąca fizyka, schematyzm, sztuczność panująca na mapach i zupełny brak dynamizmu** tak przecież potrzebnego w drugowojennej strzelaninie. To już drugi Mortyr był bardziej wiarygodny w tym względzie. |CDA|

Popis mistrzowskiej AI. Ci ludzie to nasi. Nie pytajcie, dlaczego celują do siebie. Tego zapewne nie wiedzą nawet sami twórcy.

OCENA 2

GRYWALNOŚĆ 2
VIDEO 2
AUDIO 1

PODSUMOWANIE

- ⊕ przy Wilczym Szańcu grał ideał
- ⊖ przy każdej innej po prostu katastrofa
- ⊖ debilne AI, paskudna oprawa, irytująca kampania

Jeszcze jest cicho, jeszcze jest spokojnie, ale od września zaczyna się prawdziwa jazda. Nadchodzące miesiące będą dla konsolowców szczególnie udane, bowiem najwięksi wydawcy przygotowali dziesiątki tytułów, z których co najmniej kilkanaście to pewne hity. Z tej okazji być może powiększymy dział konsolowy o kolejną stronę. Co wy na to?

• E3 już za nami, w tym numerze możecie przeczytać spisywane na gorąco wrażenia z Games Convention, a prawdziwi konsolowcy już czekają na kolejne wielkie wydarzenie. Tym razem będzie to Tokyo Game Show, targi organizowane pod koniec września (dokładniej w dniach od 20.09 do 23.09) w stolicy Japonii. Najwięksi gracze na tamtejszym rynku, firmy Sony i Nintendo, wykorzystują zwykle tę imprezę, by zapowiedzieć ważne tytuły – i zapewne nie inaczej będzie tym razem. Najpełniejszą relację z TGS zaprezentuje w Polsce kanał telewizyjny Hyper – pierwsza część zostanie wyemitowana 13 października o godz. 21.30, kolejne cztery odcinki pojawią się w tygodniowych odstępach.

Aby zachęcić naszych czytelników do oglądania relacji, Hyper ufundował garść ciekawych gadżetów. Do wygrania 10 odkurzaczy USB do klawiatury, 2 zestawy mysz i klawiatura oraz 5 gier Xpand Rally Xtreme.

Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Kiedy wyświetlony zostanie ostatni, piąty odcinek relacji z TGS?
A. 10 listopada 2007
B. 24 grudnia 2007
C. 8 sierpnia 2008

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA ZZ X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer **7164!**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto)
Na zgłoszenia czekamy do 1 października 2007 r.

Warto zagrać

>>> Mangowa kreska w 3D? A czemu nie?

Platforma: X360
Dystrybutor: Microsoft
Cena: 259 zł

>>> Widzieliście kiedyś wkurzonego motyla?

Bodaj największa z wakacyjnych premier na Xboxa 360 – gra RPG stworzona przez legendy gatunku. **Szefem projektu jest Hironobu Sakaguchi (uznawany za twórcę Final Fantasy)**, postacie zaprojektował Akira Toriyama (znany fanom kreskówki „Dragon Ball Z" i gry RPG Dragon Quest: Journey of the Cursed King), muzykę zaś przygotował Nobuo Uematsu, jeden z najwybitniejszych kompozytorów ścieżek dźwiękowych do japońskich gier (również pracował przy cyklu Final Fantasy). Takie legendy mogły pozwolić sobie na wszystko, jednak – być może z obawy przed niebezpieczeństwem niespełnienia oczekiwań fanów – postawiły na konserwatyzm. W efekcie Blue Dragon to bardzo klasyczny RPG (podany na styl japoński), jedyny taki na Xboxa 360.

Bohaterem jest chłopak o imieniu Shu, który wraz ze swoją drużyną musi stawić czoło pradawnej rasie korzystającej z jeszcze starszej magii, zagrażającej światu. Drobniutki Shu sam nie miałby szans w starciu z tak potężnym wrogiem, dysponuje jednak pewną mocą, która zwiększa jego szanse na sukces. **Potrafi ożywić własny cień, który staje się jego kompanem w walce.**

Blue Dragon to gra, która nie przekona sceptyków twierdzących, że bohater RPG-a nie może wyglądać jak kilkulatek z wielkimi oczyma. Z drugiej strony ci, którzy zagrywali się wcześniej w tytuły takie jak Final Fantasy, Dragon Quest czy Children of Mana, będą zadowoleni. Spodoba im się grafika, która w ciekawy sposób przenosi mangowe postacie Toriyamy do świata 3D (choć „kreskówka" z Dragon Quest: Journey of the Cursed King miała więcej uroku) i fantastyczna muzyka Uematsu.

Z wielkiej trójki twórców najsłabiej – choć i tak całkiem nieźle – sprawił się Sakaguchi. Postawił na klasyczną rozgrywkę typową dla japońskich RPG-ów, w związku z czym Blue Dragon właściwie nie ma elementów zaskakujących czy autentycznie nowych. System rozwoju postaci jest standardowy (z tą różnicą, że rozwija się raczej cienie, a nie bohaterów), mechanika walki równie typowa i nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie fakt, że Final Fantasy XII, wydane jeszcze na PlayStation 2, wprowadziło kilka ciekawych innowacji, które pokazały, że mechanikę konsolowego RPG-a można zmieniać, nie psując jego klimatu i grywalności.

Tę klasyczność można jednak Blue Dragon wybaczyć, jeśli przyjmiemy, że takie właśnie było założenie twórców – dać posiadaczom konsoli Microsoftu grę, która zbierze wszystko, co najlepsze w tradycyjnych japońskich RPG-ach. Kolejny ich projekt na konsolę Xbox 360 musi być jednak dużo bardziej oryginalny!

Chcemy to na PC!

Skate

Symulacja jazdy na deskorolce firmowana przez Electronic Arts. Jedyny poważny konkurent dla najnowszego Tony Hawk's Proving Ground (na którego wersję PC też byśmy się nie obrazili). Robi wrażenie przede wszystkim oprawą graficzną (szczególnie kamerą zawieszoną tuż przy asfalcie, jak w skaterskich filmach) oraz rozbudowanym systemem trików. Posiadacze konsol next-gen zagrają w to już za dwa tygodnie, a my... na razie możemy tylko pomarzyć.

Inne, nowe...

Platforma: PSP
Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 129 zł

PARAPPA THE RAPPER

Klasyczna gra rytmiczna o rapującym, papierowym psie. Na przenośnej konsolce nie straciła nic ze swego uroku, a **dodatkowo kusi bardzo rozsądną ceną i możliwością grania w trybie multi** (dla czterech osób), także wtedy, gdy tylko jedna osoba ma UMD-ka z grą.

Platforma: PS2
Dystrybutor: IQ Publishing
Cena: 179 zł

SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

Nowy początek jednej z ciekawszych serii role-playing wydawanych na konsole PlayStation i PlayStation 2. **Interesujące jest miejsce osadzenia akcji (Ameryka lat 30 XX wieku z elementami fantasy)** oraz system walki (skuteczność ataku zależy od refleksu gracza). Polecamy!

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

GIER SZUKAJ W BONUS2/ MAŁE GRY NA DVD

Sir Torpeda | Jedna gra, a tyle zakończeń...

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

W tym wydaniu opisywane gry mają ze sobą jedną cechę wspólną: niezwykłą liczbę zakończeń lub trybów rozgrywki. Przekonacie się, że nieraz do tych produkcji jeszcze wrócicie. Jeśli uważacie, że warto coś opisać, dajcie znać na krzysztof.tomicz@gmail.com. Warunek jest tylko jeden: musi być to gra darmowa.

HARD HAT III

Kto najczęściej ratuje świat: przypakowani bohaterowie, oddziały antyterrorystyczne czy niepozorny człowieczek w za dużym żółtym kasku? W przypadku Hard Hat III prawidłowa będzie odpowiedź numer trzy.

Mamy tu do czynienia z platformówką w czystej postaci. Aby zaliczyć poszczególne poziomy, trzeba skakać, kucać, unikać – robić dokładnie wszystko, czego oczekujemy po tego typu grze. Jednak w tej produkcji będziemy musieli czasem także ruszyć głową. Ukończenie plansz możliwe jest tylko wtedy, gdy pokonamy bossa czekającego na końcu każdej z nich. Różnią się oni od siebie nie tylko wyglądem, ale także rodzajem stosowanego przeciw nam ataku. Co ciekawe, po unieszkodliwieniu przeciwnika nasz bohater uzyskuje jego moc, z której można korzystać podczas dalszej gry. W połączeniu z faktem, że kolejność zaliczanych poziomów jest całkowicie dowolna, daje nam to parędziesiąt różnych sposobów przejścia jednej gry.

Wysoka grywalność i czerpanie pełnymi garściami z konsolowego Mega Mana dało ciekawy produkt. Polecam:
http://cdaction.pl/?x=189

METIN 2

Autorem tekstu jest czytelnik: Dawid 'Venomous' Idczak

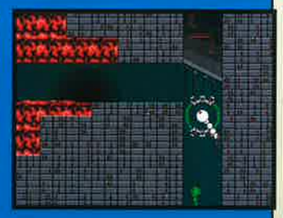
Metin 2 to MMORPG osadzony w orientalnym świecie fantasy. Po rejestracji na stronie internetowej zostaje udostępniony plik z grą (waży 400 MB, więc lepiej, byście mieli szybkie łącza).

Najpierw wybieramy jedno z kilku królestw, do którego chcemy należeć, po czym zabieramy się za postać. Do wyboru aż 4 rasy! Każda ma inne czary, bronie i umiejętności. Grę rozpoczynamy jak zwykle: słabi, nadzy i niedoświadczeni. Zmienić to można wykonując misje dla władz miasta, polując na zwierzęta i znajdując rozrzucone po świecie magiczne przedmioty. Początkowe questy są banalne. Z czasem będziemy musieli zebrać drużynę, by zniszczyć coś... większego i groźniejszego.

Na drodze napotkamy wielu różnych ludzi. Co ważne, sporą część z nich stanowią... Polacy. Z początku świat wydaje się mały. Jak się jednak okazuje, teren, po którym się poruszamy, jest tylko jednym z paru „miast", do których z czasem gracze otrzymują dostęp. Grafika jest w pełni trójwymiarowa i stoi na zaskakująco wysokim poziomie. Muzyka wpada w ucho, lecz z czasem robi się trochę monotonna.

Jeżeli nie stać was na WoW, jest to świetna alternatywa. Dawno nie grałem w tak dobrą darmową grę internetową. Może właśnie ona sprawi, że Tibia przejdzie wreszcie do lamusa?
http://cdaction.pl/?x=187

SURPHASM



Przyznam, że dawno już nie grałem w tak niekonwencjonalny tytuł. Wcielamy się tu bowiem w świeżo wyklute... coś. Główny bohater z wyglądu przypomina połączenie plemnika z motorówką.

Mimo słabej grafiki (właściwie bardziej pasuje tu słowo: tragicznej), pomysł ratuje całą grę. Nasza larwa właśnie narodziła się pod wodą i jej zadaniem jest wydostanie się na powierzchnię. Zanim jednak jej się to uda, musi pokonać labirynt korytarzy. Każda plansza to inna, wymagająca zagadka logiczna. I chociaż Surphasma za pierwszym razem można przejść w 20 minut, od razu się do niego wraca. Dlaczego? Gra ma aż 14 różnych zakończeń!

To jest jeden z tych tytułów, których nie odpuścicie, jeśli tylko lubicie pogłówkować. Warto sprawdzić:
http://cdaction.pl/?x=188

WPNFIRE

Lubię, gdy to czytelnik poleca jakąś grę. Często przysyłacie linki do czegoś, co później trafia na tę stronę.

Ostatnio napisał do mnie obelix9: **http://cdaction.pl/?x=186** – *oto adres fajnej gierki, w której kierujemy „patyczakiem". Zabijamy 2 rodzaje monstrów: zombi i rycerzy. WpnFire ma naprawdę dużo trybów. Począwszy od ochrony skrzyni, na zwykłej walce na arenie kończąc. Cały czas towarzyszą nam różne muzyczki, jak zawsze niektóre ciut psychodeliczne, inne mniej. Na szczęcie nie pęka od nich głowa po 10 min słuchania. Grafika jest przyjazna dla oka (ładne 2D). Warto poświęcić jej chociaż parę minut.*

Zaryzykowałem więc.

I nie żałuję. Chociaż obelix9 trochę się machnął, bo przeciwników jest dużo więcej niż tylko dwa rodzaje, WpnFire jest godna polecenia. Warto też wspomnieć, jak eksterminujemy naszych wrogów: za pomocą niezwykle szerokiego wachlarza uzbrojenia – od min przeciwpiechotnych, poprzez uzi aż po bazooki.

Życie w Sieci

Witajcie w drugim wydaniu naszego kącika! Przed wami kolejna porcja informacji ze świata MMO oraz... prawdziwe sieciowe Zuooo!

LAG NEWS

P2P (pay to play) – gry płatne

F2P (free to play) – gry bezpłatne

P2P Vanguard: Saga of Heroes wreszcie doczekało się drugiego, obszernego update'u. Oprócz standardowej porcji poprawek i mniejszych modyfikacji, wprowadza on do gry m.in. Guild Halle oraz system Bractw. Pytanie, czy zwiększy to popularność jednego z największych niewypałów w historii MMORPG?

www.vanguardsoh.com

P2P Book 10: The City of the Kings – tak nazywa się najnowszy dodatek do LotRO, jednego z poważniejszych pretendentów do roli Pogromcy WoW. Ponad setka nowych questów, zmiany w Monster Play, system Reputacji i „customizowalny" interfejs to tylko część zawartych w nim nowości...

www.lotro.com

F2P Acclaim Games ogłosiło start otwartych beta-testów 2Moons, swego niezwykle brutalnego (sugerowany wiek graczy – 17+) action (MMO)RPG fantasy. Krwawa rozgrywka wydaje się strzałem w dziesiątkę – beta budzi naprawdę spore zainteresowanie, a wg twórców już niedługo można spodziewać się okrągłego miliona graczy.

www.2moons.acclaim.com

F2P Gra przygodowa online – takim to właśnie niespotykanym połączeniem gatunkowym jest Myst Online: Uru Live. Od 30 lipca MOUL (hm...) pozwala graczom na łamanie głów nad zagadkami pochodzącymi z najnowszego dodatku (zwanego Epizodem) zatytułowanego Familiar Voices. Jednym z jego najciekawszych elementów jest możliwość tworzenia przez graczy własnych zagadek. Choć z założenia płatna, gra pozwala na nielimitowany czasowo dostęp do darmowego obszaru położonego wokół miasta Ae'gura.

www.urulive.com

F2P Koniec hazardu w Second Life! W wyniku problemów natury prawnej związanych z tym aspektem gry Linden Labs postanowiło całkowicie go usunąć. Kłopot sprawiały różnice występujące w przepisach dot. sieciowych gier hazardowych w poszczególnych krajach i wynikające z tego nieporozumienia.

www.secondlife.com

MONKOFWAR | DRUGIE ŻYCIE

SERWERY PIRACKIE

Większość gier abonamentowych (a czasem i darmowych, jak to pokazało np. MU Online) ma również „serwery prywatne" (zwane też 'free shardami' bądź 'prvami'). To z reguły inicjatywa własna fanów gry, którzy łamiąc prawo(*) postanawiają stworzyć własny darmowy realm, by móc się pobawić w GM-ów. Wabią ludzi możliwością nieograniczonego korzystania z gry „za którą to tylko frajerzy płacą", często oferują też bonusy w rodzaju szybszego zdobywania doświadczenia czy większej szansy na zdobycie rzadkich przedmiotów. W rezultacie często prowadzi to do absurdalnych sytuacji: po kilku dniach możliwe jest posiadanie postaci na maksymalnym poziomie aż świecącej od tony „legendarnego" żelastwa – czegoś, co na serwerach oficjalnych możliwe jest do osiągnięcia tylko po dłuuugich miesiącach żmudnej harówki (i wydaniu kilkuset złotych na abonament)...

Zdecydowanie odradzam korzystanie z takich projektów (i to nie tylko z powodu ich nielegalności; przypadki ścigania właścicieli prvów są zresztą obecnie raczej sporadyczne, niestety) – lagi, rozłączenia i zwisy serwerów są na porządku dziennym, w grze pełno najrozmaitszych bugów i niedziałających funkcji, liczba graczy jest znacznie mniejsza niż na serwerach oficjalnych, a wszyscy zdani są na łaskę i niełaskę kilku samozwańczych GM-ów. A to oznacza możliwość nierównego traktowania całej społeczności oraz stopniowe nudzenie się adminów swoją, niemałą przecież, odpowiedzialnością – od coraz rzadszych aktualizacji do niespodziewanego „zabrania zabawek" – zamknięcia serwera, czasem nawet bez stosownej informacji.

Jedenaste: na pirackich serwerach grać nie będziesz!

Wszystko to sprawia, że – jeśli opłacanie abonamentu rzeczywiście stanowi dla was problem – o niebo lepiej zainteresować się darmowym, ale oficjalnie prowadzonym MMORPG-iem. Tam możemy najczęściej liczyć na poważną pomoc techniczną, stały napływ nowości, ciekawe eventy i wszystko inne, czego serwerom prywatnym brakuje. Przede wszystkim zaś nie stwierdzimy nagle, że postać prowadzona przez nas od ładnych kilku miesięcy po prostu znikła – wraz z całym serwerem...

(*) Kwestia, czy „serwery prywatne" rzeczywiście są nielegalne, jest dosyć poplątana (choć w zdecydowanej większości przypadków nie ma co do tego wątpliwości, zwłaszcza jeśli dany prv korzysta z kradzionego oprogramowania). Dla przykładu: przed wydaniem w roku 1998 dodatku The Second Age umowa licencyjna Ultimy Online nie zawierała paragrafu dot. prywatnych serwerów, w związku z czym powstało całe mnóstwo legalnych free shardów. Obecnie z kolei problem sprawia niejednoznaczność prawa w tej kwestii (stąd np. bierność EA, jeśli chodzi o ew. „ściganie"). Niemniej EULA praktycznie każdej działającej teraz gry MMO zawiera punkt, na mocy którego gra na prywatnych serwerach stanowi jej łamanie. **|CDA|**

Metafora: piraci krążący po oceanie ciemnoty...

W co (nie) grać?

Tym razem, dla kontrastu z ostatnim odcinkiem (przypomnijmy: napisałem o Tibii i Runescape) – coś znacznie lepszego.

Knight Online
www.knightonlineworld.com

Gra, którą z czystym sercem rekomenduję każdemu, kto pragnie rozpocząć swą przygodę z MMORPG (bądź dotychczas nie mógł znaleźć dla siebie czegoś odpowiedniego). Pozwala zasmakować właściwie wszystkich elementów charakterystycznych dla gatunku (w tym także fantastycznych oblężeń zamków i kilkusetosobowych bitew PvP; brakuje chyba tylko mountów)! Choć nie jest to gra najnowsza, grafika nie razi, a muzyka naprawdę może się spodobać.

KO to (zdecydowanie zasłużenie) jeden z najpopularniejszych darmowych MMORPG-ów na świecie (ponad 4 miliony graczy), co daje się zauważyć podczas prób wejścia do gry. Mimo obecności 10 realmów (po 3 serwery każdy) i dodawania co pewien czas kolejnych, bywa, że musimy się nieźle naklikać, by tego dokonać. Problem z logowaniem jest całkowicie eliminowany przez kupno jednej z trzech wersji Premium (trzy dni najtańszego wariantu otrzymuje każdy przy rejestracji).

I don't want to set the world on fire!

Dodatkowym plusem KO są często wydawane aktualizacje (w tym także obszerniejsze dodatki), przeprowadzane przez GM-ów eventy oraz dbałość o utrzymanie w grze porządku (ostra walka z hakerami, solidne zabezpieczenia etc.). I jeszcze jedno – spora liczba Turków w grze potrafi czasem dać się we znaki. Wielu z nich właściwie nie zna angielskiego, ale zrobią wszystko, by udowodnić wam, że jednak mówicie ich językiem. ;)

Dungeons & Dragons Online
www.ddo.com

Ta produkcja, w przeciwieństwie do KO, jest płatna (abonament to prawie 15 $/miesiąc!). Tym, co grę Turbine Ent. od KO odróżnia, jest również jakość – mimo olbrzymiego potencjału (licencja na użycie najnowszej wersji D&D, 3.5, oraz najnowszego settingu w systemie – Eberronu) DDO okazało się pozycją zasługującą na miejsce co najwyżej w wyższych stanach średnich.

Wszystko za sprawą przyjęcia kompletnie niezrozumiałych w przypadku abonamentowego MMO rozwiązań, podobnych do tych zastosowanych w Guild Wars (tyle że gorszych...). Poza miastami gra się jedynie w instance'owanych lokacjach (do 6 osób w drużynie), zdobyć można maksymalnie 10 poziomów (po czym nie ma już co robić – w DDO nie uświadczymy prawdziwie wymagających obszarów dla „tych najlepszych"). A co najgorsze, w grze brak PvP (!).

W jakimś stopniu rekompensuje nam te wady niezła oprawa i możliwość sieciowej zabawy w wiernie odwzorowanych realiach najpopularniejszego systemu RPG na świecie (ach, te galaretowate sześciany!), jednak z powodu abonamentu to pozycja właściwie tylko dla hardkorowców. Z drugiej strony... z 10-dniowym trialem zapoznać się jak najbardziej warto! **|CDA|**

Sprawdź, czy twoje lasery są lepsze od naszych!

Wraz z firmą CCP, twórcą gry EVE Online, nasza redakcja przygotowała specjalne wydarzenie, w którym każdy chętny będzie mógł się zmierzyć z nami w kosmicznym pojedynku. W dniu 15 września o godzinie 17.00 uruchomiony zostanie specjalny serwer, na którym odbędzie się wielka bitwa w przestrzeni międzygwiezdnej między pilotami CD-Action a wszystkimi skorymi do podjęcia wyzwania. Dodatkową atrakcją będzie to, że naszą stronę reprezentować będzie statek kosmiczny klasy Titan – prawdziwy olbrzym, którego bardzo rzadko spotyka się podczas normalnej gry w EVE Online (jest ich tylko około 10 w wirtualnym świecie). Poniżej znajdziecie dokładny plan imprezy i opis wyjaśniający, jak wziąć w niej udział.

Co należy zrobić, by stoczyć bitwę kosmiczną z CD-Action?

1. Ściągnąć z sieci (**www.eve-online.com/download/**) klienta gry EVE Online albo znaleźć go na naszej płycie DVD z numeru 05/2007.
2. Ze strony **www.eve-online.com/patches/** ściągnąć patch o nazwie **Singularity (Test)** – można go wybrać z menu z lewej strony ekranu.
3. Zainstalować patch. Jeśli jesteś stałym graczem EVE, pamiętaj, by łatki Singularity nie instalować na podstawowej wersji gry, bo nie będziesz w stanie odzyskać swojej postaci/statku.
4. Uruchomić grę i w polu server name wybrać **opcję Singularity**.
5. Po jej uruchomieniu połączyć się z kanałem chatu o nazwie CDACTION (będzie aktywny od ok. 16.00), na którym będą już przedstawiciele firmy CCP, którzy zajmą się całą resztą.

W przypadku jakichkolwiek trudności warto zajrzeć na forum na stronie www.eve-centrala.pl, na której pojawi się topic z dodatkowymi informacjami.

KONKURS SMS

EVE ONLINE

Do wygrania 3 półroczne abonamenty na darmowe granie w EVE Online. Jeśli zainteresowała cię gra i chcesz poświęcić jej więcej czasu, niż pozwala na to dwutygodniowy trial, a w portfelu akurat pusto – weź udział w naszym konkursie. By zdobyć jeden z abonamentów, należy odpowiedzieć na następujące pytanie.

Ta wielozadaniowa potężna bestia, którą widać na zdjęciu obok, to statek kosmiczny frakcji Caldari. Jaka jest jego nazwa?

A. Crow
B. Rokh
C. Armageddon

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.CCP.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 1 października 2007 r.

Zawodowcy na start!

Hut Sędzimir | Mamy (znów) mistrza!

Sport elektroniczny, czyli potyczki zawodowców w grach komputerowych, z roku na rok zyskują na popularności. Również w naszym kraju – w progamingu, jak w rzadko której dyscyplinie, możemy się pochwalić niebywałymi osiągnięciami, z Mistrzostwem Świata na czele.

CD-Action, jako największy magazyn o grach w Polsce, śledzi poczynania naszych mistrzów i kibicuje im przy każdej okazji. Ostatnio mieliśmy ku temu sporo powodów – **w wakacje odbył się w Paryżu finał imprezy o nazwie Electronic Sports World Cup, która uznawana jest za olimpiadę e-sportu**. Na niej reprezentanci Polski z teamu PGSPokerStrategy po zażartej walce zdobyli pierwsze miejsce. W tym samym miejscu i czasie złoty medal w Quake'u 4 zdobył, związany z holenderskim zespołem Serious-Gaming, Maciej „av3k" Krzykowski (najmłodszy zwycięzca w historii ESWC, ma 16 lat), a panie z drużyny BadGirls zajęły wysokie, dziewiąte miejsce w rywalizacji kobiet.

Finał ESWC to nie ostatnia w tym roku okazja do świętowania sukcesów Polaków. Można nawet powiedzieć, że dla kibiców progamingu jesień zapowiada się szczególnie emocjonująco. Trzy dni temu, 1 września 2007, odbyły się ostateczne polskie eliminacje World Cyber Games, w których wyłoniono reprezentację naszego kraju na październikowe finały w Seattle (niestety magazyn musieliśmy oddać do druku przed tym wydarzeniem, ale na pewno na naszej stronie www.cdaction.pl znajdziecie informację o zwycięzcach). Również w październiku (27-28 X, Centrum Targowe Murator-Expo, Warszawa) odbędą się finalne rozgrywki w tegorocznych ligach Heyah Logitech Cybersport, w listopadzie zaś (24-25 XI) na Cyfrowej Arenie (Digital Arena) wielkiej imprezy Poznań Game Arena zmierzą się ze sobą profesjonaliści i amatorzy.

Każde z wymienionych wydarzeń przyczyni się do jeszcze większej popularności e-sportu w Polsce i być może już niedługo to właśnie nasz kraj stanie się obok Korei, USA i Szwecji prawdziwą potęgą progamingu. My też postanowiliśmy przyczynić się do tego, by ta wspaniała wizja zmaterializowała się w przyszłości – **od tego numeru zaczynając w kolejnych wydaniach CDA prezentować będziemy filmy pokazujące sztuczki i techniki popularnych turniejowych gier, przygotowane specjalnie dla nas przez PGSPoker-Strategy Team**. Zaczynamy od dwóch filmów przedstawiających tajniki Counter-Strike'a (znają go już czytelnicy naszego wydania specjalnego Tipsomaniak Total 2007) oraz gry FIFA. A na zachętę, byście mogli zobaczyć i poczuć życie cybersportowca „od kuchni", przedstawiamy relacje z finałów ESWC – jedną, prezentującą paryskie przeżycia mistrzów z PGS, oraz drugą pokazującą, jak poradziły sobie w stolicy Francji dziewczyny z BadGirls.

Nasi gracze byli przed nim bardzo zmotywowani, dalej mając w pamięci niesprawiedliwą porażkę w finale Samsung Euro Championship (Mistrzostw Europy).

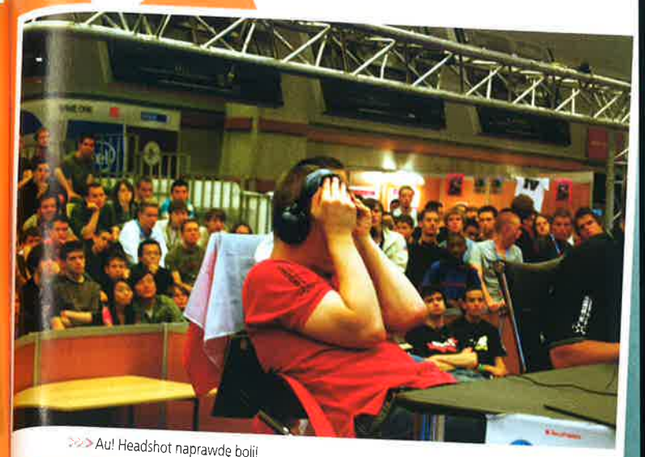
Najlepszy mecz, jaki widziałem w życiu

Dla polskiej drużyny PGSPokerStrategy przygoda z Electronic Sports World Cup rozpoczęła się w kwietniu tego roku. Właśnie wtedy zostały rozegrane polskie eliminacje do Wielkiego Finału. Jak co roku miejscem imprezy były Międzynarodowe Targi Poznańskie. Łukasz „Luq" Wnęk, Filip „Neo" Kubski, Mariusz „Lord" Cybulski, Kuba „kuben" Gurczyński oraz Wiktor „TaZ" Wojtas, gracze dywizji Counter-Strike'a w PGSPokerStrategy, zdominowali całe eliminacje nie przegrywając ani jednego meczu i w wielkim stylu awansując do światowego finału. Poza nimi bilet do Francji wywalczył również Przemek „Paladyn" Wadoń w kategorii Warcraft 3, też gracz PGSPokerStrategy. Reprezentację Polski uzupełnili wspomniany już Maciek „av3k" Krzykowski, Bartek „Bax" Baksalary w ścigałce TrackMania Nations oraz żeńska drużyna Counter-Strike'a – BadGirls.

Awans do finałów był dla ubiegłorocznych Mistrzów Świata Counter-Strike'a zaledwie początkiem długiej i ciężkiej drogi do sukcesu we Francji. Sporty elektroniczne coraz częściej są porównywane do tradycyjnych zarówno pod względem rywalizacji i emocji towarzyszących rozgrywkom, jak i niezbędnych przygotowań i ciężkich treningów. To właśnie te dwa czynniki decydują o końcowym sukcesie. A ten w Paryżu mógł być naprawdę wyjątkowy – PGSPoker-Strategy stanęło przed szansą przejścia do historii jako pierwszy zespół, który po wygraniu World Cyber Games (Mistrzostwa Świata) wygrałby także e-sportową olimpiadę.

>>> We are the champions!

>>> 40 tysięcy dolarów... Ciekawe, ile można za to kupić pączków...



>>> Au! Headshot naprawdę bolił

>>> Ale nudy... Muszę się zdrzemnąć... Jest spoko!

Podczas przygotowań do imprezy PGSPokerStrategy nawiązało współpracę z największą i najbardziej znaną kafejką internetową na świecie – Inferno Online w Sztokholmie. Na dwa tygodnie przed finałami drużyna wyjechała na obóz treningowy do Szwecji. Świetne warunki, w szczególności jeśli chodzi o łącza internetowe, pozwoliły naszym zawodnikom odpowiednio się przygotowywać do turnieju w ramach treningów z innymi, uważanymi za najlepsze na świecie drużynami. Podczas pobytu w Szwecji Polacy rozegrali między innymi sparingi z brazylijskim Made in Brazil, rosyjskim Virtus.Pro czy szwedzkimi potęgami – SK Gaming i fnatic. Dwutygodniowy obóz pozwolił graczom osiągnąć wysoką formę. Ważniejszy był jednak fakt przygotowania zupełnie nowych taktyk na większość map, które miały być rozgrywane we Francji. Podobnie jak w prawdziwym sporcie, poza treningiem kształtującym umiejętności potrzebne jest również doskonałe przygotowanie taktyczne.

Już na miejscu, w paryskiej hali EXPO, zawodników PGSPokerStrategy czekały rozgrywki grupowe. Wylosowana grupa była umiarkowanie mocna, nasi reprezentanci spotkali się w niej z rosyjskim Virtus.Pro oraz Hiszpanami z x6tance, mającymi na koncie tytuł Mistrzów Europy. Hiszpanie wywalczyli go dwa lata temu, w finale pokonując właśnie PGSPokerStrategy. Przed tym meczem polska drużyna była więc wyjątkowo zmotywowana, dlatego spośród wszystkich spotkań wygranych przez PGS w eliminacjach drużynowych właśnie to zapadło wszystkim kibicom sportów elektronicznych w pamięci. Osobisty charakter meczu było widać zarówno po wyniku, jak i po gestach, które podczas meczu Polacy wykonywali pod adresem przeciwników. Ostatecznie zemsta okazała się słodka. PGSPoker-Strategy odniosło najwyższe zwycięstwo podczas całego turnieju, a publiczność była zachwycona. Słowo deklasacja najlepiej oddaje skalę tego zwycięstwa.

Kolejny dzień dla ekip narodowych, które mecze rozegrały jako pierwsze,

Powered by Komputronik

KOMPUTERY OD GRACZY DLA GRACZY

Heyah Logitech Cybersport, największa polska liga sportów elektronicznych, wraz ze swoim partnerem **Komputronik S.A.** wyszła z nową, ciekawą inicjatywą. Jest nią dedykowana linia cybersportowych komputerów „od Graczy do Graczy", które zostały zaprojektowane i testowane przy pomocy najlepszych zawodników klasy światowej zrzeszonych w Lidze Cybersport. Cel jest jeden – komputery **Komputronik Infinity CYBERSPORT Signature** mają stanowić alternatywę dla dostępnych na naszym rynku różnych zestawów komputerowych, które rzadko kiedy spełniają wymagania graczy. W tej nowej linii zestawów gamingowych – bo są to trzy propozycje, które różnią się oferowanymi możliwościami i oczywiście w związku z tym ceną: CYBERSPORT Bronze, Silver, Gold Signature – położono nacisk na stosunek ceny do wydajności. Wszystkie podzespoły składowe dobrano tak, by wspólnie tworzyły wysoko wydajną platformę do gier nie sięgając za głęboko do naszych kieszeni.

Wspólne działanie HLC, inżynierów producenta komputerów Komputronik oraz zawodowych graczy jak **Filip 'Neo' Kubski (CS) i Krzysiek 'Chris' Sojka(NFS)** z jednej z najlepszych drużyn gamingowych świata **PGSPokerStrategy.com(PGS Gaming)** gwarantuje nam, że oferowany sprzęt spełnia wymagania i zwykłych miłośników gamingu grających tylko dla rozrywki i profesjonalistów sportów elektronicznych.

Komputery Komputronik Infinity CYBERSPORT Signature zostały publicznie zaprezentowane specjalistom z branży komputerowej w lipcu na specjalnej konferencji i już weszły do sprzedaży w sieci Komputronik. Natomiast wielką, publiczną premierę będą miały w październiku na finałach trzeciego sezonu Ligi Heyah Logitech Cybersport – Ostateczna Rozgrywka. Wówczas to setki najlepszych polskich graczy, zgromadzonych w warszawskim centrum wystawienniczym Murator Expo w BlueCity przez dwa dni będzie prowadzić zacięte pojedynki komputerowe jednocześnie na kilkuset tych komputerach sygnowanych marką CYBERSPORT. Parametry i opis sprzętu znajdziecie w serwisie Ligi HLC www.Cybersport.pl i w sklepie www.Komputronik.pl , natomiast specjalistyczne testy już niedługo w CD-ACTION !

>>> I wszyscy grają w Sapera...

>>> Panowie, bierzmy się do roboty, bo zaczynają się schody!

był dniem wolnym. Jednak nie dla graczy PGSPokerStrategy. Jak prawdziwi profesjonaliści pojawili się w hali turniejowej niemal równo z rozpoczęciem pierwszych meczy, obserwując potencjalnych rywali i typując drużyny, z którymi mogliby się spotkać w drugiej fazie grupowej. Rozstawione w niej pary zostały wylosowane drugiego dnia wieczorem, a podanie nowych grup poprzedzone było niemal godzinnym oczekiwaniem, podczas którego Wiktor „TaZ" Wojtas wraz z menedżerem drużyny układali możliwe warianty grup, wymieniali drużyny, jakie chcieliby zobaczyć w grupie i wskazywali na te, których za wszelką cenę chcieliby uniknąć. W ten sposób wymienili wszystkie możliwe konfiguracje... z wyjątkiem tej, która kilka minut po godzinie 21.00 pojawiła się na stronie turnieju.

Grupa śmierci – takim mianem ochrzcili ją dziennikarze obsługujący turniej następnego dnia. Dlatego po krótkiej chwili konsternacji i dojściu do wniosku, że wylosowana grupa oznacza tylko tyle, że od początku trzeba będzie grać na wysokich obrotach, wszyscy członkowie zaczęli analizować powtórki meczy drużyn, które trafiły z PGSPokerStrategy do grupy D. Były to zespoły MeetYourMakers z Norwegii, fiński Inari uważany za jednego z faworytów całego turnieju oraz czarny koń rozgrywek – Chińczycy z TR.Victory.

Odpowiednie podejście opłaciło się. Grupa śmierci okazała się nie tak groźna, bowiem Polacy zajęli w niej pierwsze miejsce, pokonując oba skandynawskie zespoły oraz notując remis z TR.Victory. Kolejnym, już ćwierćfinałowym przeciwnikiem PGSPokerStrategy miał być legendarny zespół NiP ze Szwecji. Reprezentanci Polski znów pokazali, w jak doskonałej są formie, odprawiając z kwitkiem Szwedów po rozegraniu zaledwie dwóch bardzo szybkich map. Za to półfinał...

...okrzyknięto przedwczesnym finałem. Spotkały się w nim PGSPokerStrategy oraz kolejna drużyna ze Szwecji – fnatic. Obie uważane za najlepsze na świecie. Naszej ekipie podczas pierwszej części meczu wyraźnie nie szło. Mapa nuke, na której do tej pory radzili sobie znakomicie, nie przyniosła im szczęścia. Miny polskich zawodników, w szczególności Mariusza „Lorda" Cybulskiego, mówiły wszystko – tymczasem z tej strony sali, w której grało fnatic, co chwilę rozbrzmiewały okrzyki triumfu. Mimo to nasi gracze nie poddawali się, próbując odrobić straty. Nieskutecznie. Na przerwę wychodzili ze spuszczonymi głowami...

Tymczasem fnatic podczas przerwy dalej grało. Tym razem w piłkę. Ten gest oznaczał pewność siebie i brak szacunku dla rywala. Ten jednak okazał się sprytniejszy i wykorzystał pauzę na opracowanie taktyki na drugą połowę meczu. To się opłaciło. Niesieni dopingiem widowni z każdą sekundą coraz liczniej obserwującej spotkanie drugą mapę zagrali fenomenalnie, nie pozostawiając Szwedom żadnych złudzeń. Motywowani przez Łukasza „Luqa" Wnęka oraz Kubę „kubena" Gurczyńskiego wygrywali rundę po rundzie. Na kolejną przerwę schodzili z uśmiechami na twarzy i na fali wznoszącej bez trudu wygrali cały mecz. Srebrny medal mieli już w kieszeni. Tyle że dla nich to było mało.

Następne spotkanie rozgrywane było kolejnego dnia jako ostatni z finałów wszystkich gier – decydujący pojedynek w kategorii Counter-Strike'a został słusznie uznany przez organizatorów za ukoronowanie czterech dni zmagań graczy z całego świata. Wielka scena, trzy gigantyczne telebimy. Ponad pięciotysięczna publiczność, w tym około trzydziestu Polaków, z szalikami, flagami i w czapeczkach z godłem Polski.

Finałowym przeciwnikiem był Team NoA. Czarny koń, na którego wcześniej nikt nie stawiał, a który wyeliminował m.in. Made in Brazil, jednego z faworytów. Zawodnicy PGSPokerStrategy mimo to liczyli na łatwe zwycięstwo i po pierwszej mapie wszystko wskazywało na to, że mecz ułoży się po myśli naszych progamerów. Druga część spotkania przypominała za to horror. W decydujących rundach PGSPokerStrategy pozwoliło przeciwnikom doprowadzić do remisu po to, aby po dwóch dramatycznych dogrywkach przegrać.

O wyniku miała zdecydować trzecia mapa... w pięknym stylu wygrana przez Polaków. Ostatniej rundzie towarzyszyło wielkie odliczanie rodzimych kibiców, których grono w tym czasie powiększyło się o fanów PGSPokerStrategy z Francji i Egiptu. Rundę rozstrzygnął na korzyść reprezentantów naszego kraju Filip „Neo" Kubski, wprowadzając publiczność w euforię. Radość zawodników była niesamowita. Wszyscy z polskimi flagami stanęli na środku sceny, czekając na wręczenie medali. Z głośników w hali rozległo się „We are the champions", zagłuszone przez polskich kibiców.

Warto dodać, że w zgodnej opinii obserwatorów był to jeden z najlepszych pojedynków w historii Counter-Strike'a. Fisker – jeden z najbardziej znanych graczy na świecie, podsumował go tak – *„To był najlepszy mecz, jaki widziałem w życiu".*

O wrażeniach z Paryża opowiadał Maciej Śliwiński z drużyny PGSPokerStrategy

>>> Joł, ziomalu, zapodawaj headshoty!

>>> Prawie jak Lech Wałęsa.

>>> Mam nadzieję, że nikt nam nie robi fotki...

Już nikt nas nie będzie lekceważył!

04.07.07 – ŚRODA

Magda „Lola" Żółnowska, Basia „NiKi" Aksamit, Karolina „elmirka" Wypych, Madzia „charlie" Buczyńska i Agata „młoda" Gołek – w takim składzie wyruszamy z Łodzi do Paryża samolotem. Po wylądowaniu i kilku przesiadkach o 19.30 ze stacji Porte Maillot odebrał nas paryski anioł stróż – przyjaciel Loli z Francji – który wskazywał nam bezpieczną drogę w gąszczu kafejek i trąbiących citroenów i pomógł błyskawicznie znaleźć się w hotelu. Była to jedna z zarezerwowanych dla graczy noclegowni, oznaczona na planie imprezy numerkiem 6. W tym roku gracze z całego świata zakwaterowani byli w 8 różnych hotelach, sprytnie dobranych przez organizatorów tak, aby dojazd z każdego z nich do miejsca, w którym odbywała się impreza, nie zajmował więcej niż 20 minut.

Kiedy z ulgą rzuciłyśmy bagaże na łóżka, okazało się, że tylko bardziej zaprawiona w turniejowych bojach część zespołu ma ochotę na eksplorację mapy Paris_byNight w realu. Młodsze z BadGirls położyły się spać, by nabrać krzepy przed jutrzejszymi strzelankami, a my we trzy (NiKi, elmirka i ja – Lola) zrobiłyśmy małe rozeznanie po okolicy z koleżankami z rosyjskiego teamu Megapolis. Rosjanki uważane są w świecie graczy za jeden z najbardziej imprezowych żeńskich teamów – my w tym roku dotrzymałyśmy im tempa.

05.07.07 – CZWARTEK

Kolejnego dnia pobudka bladym świtem – nasz pierwszy mecz zaczynał się co prawda dopiero o 16.00, ale i tak trzeba było wsiąść do tramwaju razem z zaspanymi Paryżanami. Oni jechali do biur i fabryk, a my – jak przystało na profesjonalistki – na rejestrację drużyny. Zgłoszenie teamu przebiegło bardzo sprawnie, po raz pierwszy (i nie ostatni) mogłyśmy odczuć, że jesteśmy na turnieju z prawdziwego zdarzenia, niepodobnym do wciąż raczkujących imprez gamingowych w naszym kraju. W skwarze południa wróciłyśmy do hotelu po sprzęt i oficjalne koszulki z logosami sponsorów i nickami, by około 15.00 wrócić do tej części hal, w których odbywały się mecze „naszego" Counter-Strike'a.

17.00 – PIERWSZY MECZ z Unfinished (najlepszy szwedzki zespół)

Po korzystnym losowaniu metodą: orzeł – reszka (a właściwie to Marianna – reszka, w końcu byłyśmy we Francji...), wybrałyśmy mapę de_nuke. Początkowy entuzjazm rozwiał się niestety niedługo w dymie celnych strzałów Szwedek. Choć broniłyśmy się, jak mogłyśmy najlepiej, wynik końcowy 5:25 mówi sam za siebie. Jedyna korzyść z tego meczu była taka, że każda z nas zobaczyła swoje braki – wszystkie wyciągnęłyśmy sporo wniosków, co zaprocentowało w kolejnych spotkaniach.

18.00 – DRUGI MECZ z Allured (reprezentantki Austrii)

Ponownie losowanie okazało się szczęśliwe i Lola wybrała naszą ulubioną mapę de_train. Szczęście nie opuściło nas też przez najbliższą godzinę – pojedynek zakończył się naszą wygraną 24:6. Wynik meczu pokazał, że mimo bardzo dużej przegranej ze Szwedkami umiemy się skupić i zagrać tak, jak potrafimy najlepiej. Mimo że krew lała się strumieniami, mecz z Austriaczkami zagrałyśmy w bardzo przyjaznej atmosferze. Patrząc na nie widziałyśmy siebie dwa lata temu – wystraszone ciche myszki rozpoczynające przygodę na stadionach światowego cybersportu. Wszystkie czujemy, jak bardzo nasz team dojrzał przez 6 lat wspólnego grania.

19.00 – TRZECI MECZ z redcode (najlepszy hiszpański zespół)

Wynik końcowy na mapie de_inferno 2:28. Hiszpanki zaskoczyły nas niesamowitym skillem i bardzo ładnie wypracowanymi zagraniami. Choć z drugiej strony... na e-sportowej olimpiadzie takie rzeczy tu w sumie bardziej reguła niż niespodzianka.

06.07.07 – PIĄTEK

CZWARTY MECZ z Femin Aim

Los podarował nam prezent w postaci... 30 wygranych rund do końcowej klasyfikacji. A dlaczego? Z nieznanych nam przyczyn na mistrzostwa nie dojechał nasz kolejny rywal – team Femin Aim z Chile. Trochę szkoda nam było dziewczyn – ESWC to naprawdę ekstraimpreza, ale skłamałabym mówiąc, że nasz zal był nieutulony. Przecież zawsze możemy się zobaczyć za rok....

11.00 – PIĄTY MECZ z Fainted (najlepszy norweski team)

Norweżki wygrały losowanie, ale wybrały naszą ulubioną mapę de_train. Fainted jest bardzo dobrym i utytułowanym teamem, chyba nikt zarówno na samym ESWC we Francji, jak i w naszym kraju nie wierzył, że możemy wygrać – nieraz zresztą z nimi przegrałyśmy grając online. Tym razem jednak za bardzo nas zlekceważyły jako przeciwnika – nawiązałyśmy równorzędną walkę i ostatecznie wygrałyśmy mecz wynikiem 17:13.

To zwycięstwo wpłynęło na nasze ostateczne notowanie – finalnie zajęłyśmy 9. miejsce na 24 najlepsze żeńskie teamy świata. Z pewnością jechałyśmy do Francji z chęcią powalczenia o wyższe pozycje, ale nasza i tak stawia polski female gaming w światowej czołówce. Już nikt nie będzie nas lekceważył w kolejnych rozgrywkach. To także sygnał dla dziewczyn grających amatorsko, że my, Polki, również umiemy nieźle strzelać i wspólnie możemy się postarać o większe zainteresowanie naszą grą w mediach i wśród sponsorów.

07.07.07 – SOBOTA

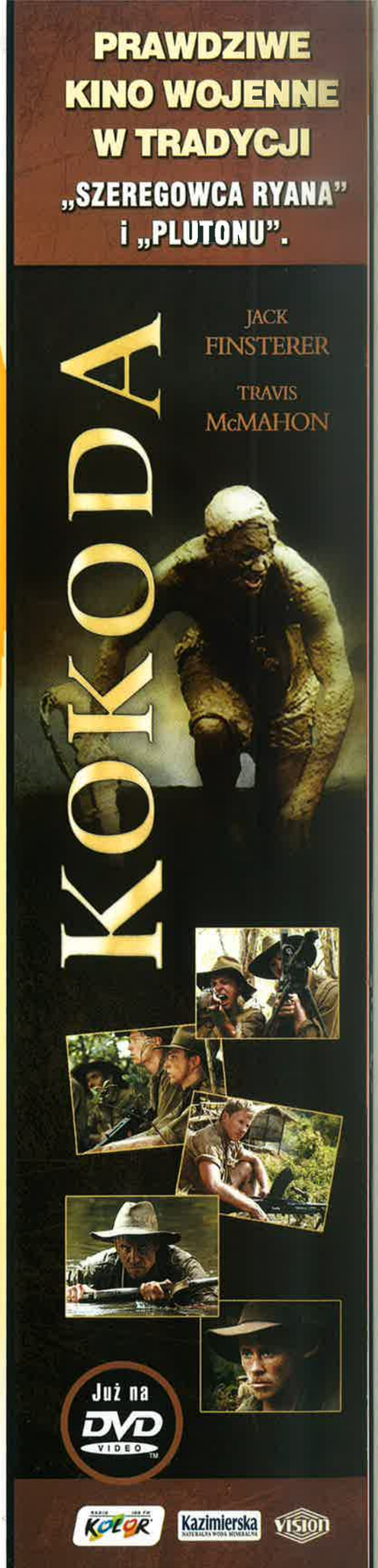
Rano pojechałyśmy kibicować naszym kolegom z PGSPokerStrategy – od samego początku, mimo porażki na pierwszej mapie, każda z nas wierzyła, że zobaczymy ich w niedzielnym finale. O 19.30 obejrzałyśmy finał kobiet, w którym team SK-Gaming ze Stanów Zjednoczonych dość łatwo pokonał zespół z Chin, E-Honor. Mimo to atmosfera ostatniego meczu była niesamowita, doping i emocje podniosły poziom adrenaliny wszystkim obecnym.

08.07.07 – NIEDZIELA

Ten dzień to przede wszystkim finał męskiego CS i pokaz, jak powinno się grać w gry komputerowe. O godzinie 16.00 Polacy grający pod barwami PGSPokerStrategy stanęli przeciwko Norwegom z Team NOA. Mimo że większość publiczności huraganowo dopingowała Skandynawów, Polacy nie dali się speszyć i pewnie wygrali 2:1. Mecz ten okrzyknięty został jednym z najlepszych w historii turnieju, a piękna gra Polaków na długo pozostanie w naszej pamięci. Po raz kolejny team PGS udowodnił, że zasługuje na tytuł najlepszej drużyny na świecie.

Po hucznym finale nadszedł czas na refleksje. Dlaczego my, kobiety, nie możemy grać na takim poziomie jak mężczyźni? Pytanie to pozostaje w większej części bez odpowiedzi, ale na pewno jednym z najważniejszych powodów jest brak zainteresowania żeńskim gamingiem w naszym kraju. Czy i kiedy się to zmieni? To z kolei pytanie do sponsorów, mediów i organizatorów polskich turniejów – szkoda, że na razie tylko firmy Nvidia i Reality.net wspierają nasze działania.

BadGirls.Poland/Lola



>>> Główna rekonstrukcja – poczciwa polska plaża zmieniła się w Omaha Beach.

>>> CDA nie tylko spacerował po Helu – pozwolił sobie też na odwiedzenie Trójmiasta.

>>> Strzelanie z prawdziwego garanda to świetna zabawa! Nawet jeśli strzela się ślepakami.

Highway to Hel!

Hut & Qn`ik | Plażowali na Helu

Człowiek musi sobie czasem polatać, a redaktor CD-Action poleżeć na plaży. W naszym przypadku o leniwym wylegiwaniu się nie mogło być jednak mowy. Zamiast bezczynnie tracić czas, postanowiliśmy się spotkać z naszymi czytelnikami na... Helu.

Czas i miejsce wybraliśmy nieprzypadkowo: w dniach od 9 do 12 sierpnia Półwysep Helski – a dokładniej leżące na samym jego końcu miasteczko Hel – było świadkiem wydarzeń niezwykłych. W ramach promocji najnowszej gry z cyklu Medal of Honor (czyli MoH: Airborne, recenzja – pierwsza w Polsce – na str. 78) firma Electronic Arts, wraz z lokalnymi pasjonatami militariów, organizowała imprezę o nazwie D-Day Hell. Czyli **inscenizację przedstawiającą realia powietrzno-morskich desantów i ulicznych walk, jakie miały miejsce w czasach II wojny światowej**. Przy okazji pokazaliśmy się na gdańskim Jarmarku św. Dominika, na którym paradowaliśmy z dwumetrową okładką CD-Actiona, która trafiła także tuż pod Dar Pomorza, przepiękny żaglowiec zacumowany w porcie w Gdyni. Spacery i pamiątkowe zdjęcia pozwoliły także na odbycie wielu bardzo sympatycznych rozmów z napotkanymi czytelnikami (pozdrawiamy!).

Wojna!

Najważniejszym punktem tego wyjazdu były jednak trzydniowe batalie, którymi autentycznie żyło całe miasteczko (i nie tylko – bilety na tramwaj wodny z Trójmiasta na Hel były wykupione na kilka dni naprzód). Byliśmy zresztą świadkami kilku przezabawnych rozmów. Qn`ika szczególnie ujęła starsza pani, która siedząc na ławce przed domem wyciągnęła komórkę i zaczęła rozmawiać z koleżanką: *„Krysiu, słuchaj, dziś do ciebie nie przyjadę, bo my tu na Helu wojnę mamy...”*

Inwazję rozpoczęła w czwartek, 9 sierpnia, inscenizacja „Zdobycia baterii w Merville”, czyli strzelanina na terenie Muzeum Obrony Wybrzeża. To miejsce położone jest na uboczu Helu, więc cieszyło się nieco mniejszym powodzeniem niż batalia, która rozegrała się kolejnego dnia na głównym deptaku. Tłum zgromadzony po obu stronach drogi, na której „alianci” rozmontowali silnie ufortyfikowane (i wsparte autentycznym czołgiem z okresu) siły nazistów, spotkały niemałe emocje. Walka była zażarta, zamieszanie potęgowały granaty dymne i głośne okrzyki „żołnierzy” z obu stron (oczywiście w odpowiednich językach – niemieckim i angielskim), a huk broni tak duży, jakby wszystko działo się naprawdę.

Wielką popularnością cieszyły się także wyskakujące z broni prawdziwe łuski (choć amunicja oczywiście była ślepa). Dzielny korespondent wojenny Hut dość mocno jedną oberwał w głowę. Tak to jest, gdy się człowiek wychyla, chcąc zrobić jak najlepsze zdjęcie. Dostał Purpurowe Serce.

Desant na plażę

Główną atrakcją imprezy był zorganizowany w sobotnie popołudnie desant na plażę, który miał pokazać publiczności, co spotkało amerykańskich żołnierzy lądujących w Normandii. Mieliśmy okazję uczestniczyć w porannych przygotowaniach – stosunkowo niewielka liczba ludzi na plaży pozwoliła „żołnierzom” na dograne do perfekcji poszczególnych fragmentów bitwy, a także przygotowanie terenu – zakopanie ładunków i innych niespodzianek, które później sprawiły, że widowisko było naprawdę realistyczne.

Niestety ze względu na problemy techniczne w desancie nie wzięły udziału jednostki spadochronowe, co – biorąc pod uwagę tematykę nowego Medal of Honor – mogło pozostawić uczucie niedosytu. Na szczęście oddziały, które desant przeprowadzały drogą morską, zrobiły na tyle duże zamieszanie, że i tak było na co patrzeć. Hitlerowcy przygotowali umocnienia niemal w najwyższym punkcie plaży, ustawiając tuż przed wydmami gniazda karabinów maszynowych. A jako że wcześniej ekipa „zaminowała” piasek, „żołnierze” wysypujący się z łodzi musieli się uporać nie tylko z ostrzałem z kaemów, ale także eksplozjami symulującymi ostrzał artyleryjski.

Podczas prawdziwego lądowania na plaży Omaha zginęło kilka tysięcy żołnierzy, a choć teraz obyło się bez ofiar (za to z jedną kontuzją i z bardzo wystraszonym spanielem), zdobycie niemieckich pozycji nie było wcale łatwe. Pierwsza fala utknęła na linii okopów i niezbędne okazało się wsparcie w formie czterech kolejnych łodzi desantowych. Posiłki pozwoliły na zdobycie pozycji zajmowanych przez nazistów i wreszcie na helskiej plaży załopotał gwieździsty sztandar.

MANTA®
SATYSFAKCJA GWARANTOWANA
www.manta.com.pl

DVD-/+R Hawk Koperta
DVD-/+R Hawk
Płyta DVD-/+R x8 w kopercie - 1 szt.
0,89

SH902 Standard Keyboard
Klawiatura Standard
Prosta klawiatura do PC w układzie QWERTY. Wygodna tak do pisania, jak i do gier. Posiada trzy dodatkowe przyciski. Wykonana jest z bardzo dobrej jakości plastiku i charakteryzuje się cichą pracą klawiszy.

12,90

SH 160 Grid Speakers
Głośniki PC Grid
Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; P.M.P.O. - 140 Wat; Moc wyjściowa (rms): 2 Wat; Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/Zasilania; Standard wejścia: mini jack stereo; Dwukanałowy wzmacniacz stereo.

12,99

PC Mouse SH708 Raptor
Myszka optyczna Raptor
Optyczna myszka PS/2; Zgodna z Windows 98/ME/NT4.0/2000/XP, o rozdzielczości 800 dpi; Doskonała dla prawo- i leworęcznych; Żywotność klawiszy: ponad 1.000.000 kliknięć.
12,99

MM 926 Ronin Keyboard
Klawiatura Ronin
Kompatybilna z Windows 98/NT/2000/Me/XP oraz Office XP; Nowoczesny wygląd; Proste i łatwe podłączenie PS/2

34,99

SH 190 Penguin Speakers
Głośniki PC Penguin
Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; P.M.P.O. - 190 Wat; Moc wyjściowa (rms): 2 Wat; Kontrola: Natężenia głosu/Zasilania; Dioda kontrolna: zasilania; Standard wejścia: mini jack stereo; Dwukanałowy wzmacniacz stereo.

34,99

MM 1650 Signum Speakers
Głośniki PC Signum
Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; Moc wyjściowa (rms): 35 Wat (15+10x2); Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/Poziomu basów/Zasilania; Dioda kontrolna: zasilania; Ekranowanie; Standard wejścia: mini jack stereo; Dwukanałowy wzmacniacz stereo.
179,99

MM20 Communication Headset
Słuchawki stereo
Mikrofon i potencjometr umieszczone na kablu. Nauszniki słuchawek wyłożone miękką czarną gąbką. Lekki i wygodny pałąk. Elegancki wygląd i kształt.
12,99

PC Laser Pearl Mouse MM 744
Laserowa Myszka Pearl
Laserowa myszka Combo USB i PS/2; Doskonała dla prawo- i leworęcznych; Możliwość pracy na każdej powierzchni; Funkcja przybliżania i oddalania; Wysoka rozdzielczość: 800/1600 dpi; Zgodna z Windows 98/ME/NT4.0/2000/XP; Żywotność klawiszy: ponad 1.000.000 kliknięć.
59,99

PC Drakon Mouse MM 742
Optyczna Myszka Drakon
Optyczna myszka Combo USB i PS/2; Doskonała dla prawo- i leworęcznych; Możliwość pracy na każdej powierzchni; Elegancki wygląd i ergonomiczny kształt; Funkcja przybliżania i oddalania; Wysoka rozdzielczość: 800 dpi.
29,99

PC Webcam MM 344
Kamerka internetowa
Kamera PC do telekonferencji; Sensor CMOS VGA (300Kpix); Rozdzielczość optyczna: 640x480 ppi; Interfejs USB; szklany obiektyw; Zgodność z Windows 98SE/ME/2000/XP
49,99

Monitor LCD 1907
Monitor LCD 19" o rozdzielczości 1280x1024
Oszczędność energii. Maksymalne zużycie 35W; Wielkość plamki 0,283mm; Ilość wyświetlanych kolorów: 16,7 miliona; Wysoki kontrast: 700:1; Wysoka jasność: 250cd/m2; Czas reakcji: 8ms; Widzialne kąty: 170/170
Super Cena
689,00

Carrefour
Ułatwiamy życie

Oferta ważna w dniach 01.09 - 30.09.2007 r. w sieci sklpów Carrefour.

>>> Ponownie się udało! Naziści się poddają, juhuu!

Ogólnie było głośno i bardzo efektownie, po każdym wybuchu wznosiły się tumany piasku lub kurzu, zaś publika bawiła się naprawdę przednio. Frekwencja dopisała – pokazy obejrzały setki ludzi, niewystraszonych widmem deszczu, który na szczęście przeszedł bokiem. Wszystko też było dobrze zorganizowane – prawie każde wydarzenie odbyło się zgodnie z planem (pomijając owych skoczków, którzy nie wystartowali ze względu na awarię samolotu) – sprawnie i bez kłopotów.

W porównaniu z sobotnimi emocjami ostatni dzień imprezy był już dużo bardziej spokojny. Na zamknięcie, w niedzielne południe, odbyła się defilada wszystkich biorących udział w rekonstrukcji wydarzeń, którzy udowodnili – idąc ramię w ramię niezależnie od noszonego munduru – że wszystko to było tylko na niby.

Choć rekonstrukcje były głównymi atrakcjami, wojenna atmosfera nie opuszczała Helu przez cały czas. Od rana do zmierzchu każdy mógł wejść do jednego z dwóch namiotów, w których można było zagrać w MoH:A na kilka tygodni przed premierą, a poprzebierani żołnierze zadbali o to, by nikt z wczasowiczów o nich nie zapomniał.

>>> Wreszcie, po trudach dnia, czas na odpoczynek: prezentację gry i konkurs prowadzony przez Huta.

>>> Desant się rozpoczyna... No prawie – to tylko poranne ćwiczenia. W najodleglejszej łodzi zobaczyć możecie Huta (to ten żółty).

Przez cały czas po mieście chodzili uzbrojeni ludzie, jeździły wojskowe samochody z epoki, szczęściarze mogli nawet natrafić na pancerne pojazdy. „Żołnierze" nie uciekali też w żadnym razie od zdjęć: każdy, kto chciał się z nimi sfotografować w pobliżu czołgu czy nawet z bronią w ręku, miał taką okazję. Szczególnie dobrym pomysłem były nocne zabawy – wyobraźcie sobie zdezorientowane miny bawiących się wieczorem ludzi, gdy widzieli oni, że kilku uzbrojonych po zęby „żołnierzy" toczy bójkę pośrodku ulicy. Naturalnie wszystko to dla żartu, aby lepiej oddać drugowojenne realia.

Action na Helu

CD-Action uczestniczyło we wszystkich tych wydarzeniach – z karabinem w dłoni i hełmem na głowie (patrz zdjęcia). Nasi czytelnicy mieli okazję porozmawiać z redaktorami pisma (szczególnie pozdrawiamy dwóch braci, którzy „dopadli" nas na plaży), a także wykonać pamiątkowe zdjęcie, w którym twarz rogatego monstrum z naszej poprzedniej okładki można było zastąpić własną. Ot, magia! Przez cały ostatni dzień spacerowaliśmy też po Helu ze znakiem rozpoznawczym – założonymi smyczami CD-Action. Każdy, kto do nas podszedł i podał hasło (umieściliśmy je dzień wcześniej na stronie www.cdaction.pl), dostawał od nas gadżety: koszulki, czapki i smycze. Poza tym – nieczęsto ma się okazję zagrać z redaktorami CDA na plaży we frisbee. ;)

Podczas prezentacji gry, która odbyła się w sobotę wieczorem na scenie przy helskim porcie, również można było wygrać kilka naszych gadżetów. Szczęściarzom się udało – a dla pozostałych czytelników to wskazówka, by śledzić naszą stronę, bo w najbliższym czasie takich spotkań z fanami będzie jeszcze kilka, a o każdym będziemy informowali na cdaction.pl. Nigdy nie wiadomo, gdzie będzie nas można spotkać. Do zobaczenia! |CDA|

INTERWENCJA@CDACTION.PL

Parę miesięcy temu zamieściliśmy pierwszy odcinek „Interwencji" i podaliśmy adres e-mail, pod którym mogliście wysyłać informacje o zachowaniu się nie fair dystrybutorów.

Odzew był duży, konto interwencja@cdaction.pl wypełniło się listami. Na co narzekaliście przede wszystkim? Jak się okazuje, **podstawowym problemem są kłopoty z działaniem niektórych gier z reedycji**. Często po kupieniu pudełka w sklepie okazuje się, że w pewnym momencie gra wychodzi do Windows – i nie jest to odosobniony przypadek. O ile czasem rozwiązanie jest bardzo proste (jak zainstalowanie odpowiedniego patcha ściągniętego ze strony dystrybutora – vide Cenega i GTA: VC), niekiedy pojawiają się większe problemy. Spore zastrzeżenia macie do produktów wyciągniętych „z kosza supermarketu" – cóż, oczywiście zadaniem dystrybutora jest dbanie o jak najlepszą jakość produktów niezależnie od tego, czy kosztują 100, czy 5 złotych. W praktyce jednak tego typu sprzedaż niestety wiąże się z ryzykiem, że pomoc techniczna będzie mniej żwawa niż w przypadku nowych hitów.

Często pojawiały się także zastrzeżenia co do terminów, w jakich realizowane są zamówienia na gry – niestety opóźnienia w wysyłce zdarzają się wszystkim dystrybutorom. Niektórzy starają się wynagrodzić oczekiwanie i dodają jeszcze jakiś gratisowy gadżet – niestety nie jest to regułą. W praktyce dużo tu też zależy od poczty, więc czasem trudno mieć pretensje do dystrybutora, że paczka idzie tydzień zamiast dwóch dni.

Wszystkie maile oczywiście uważnie czytamy, choć nie jesteśmy w stanie zareagować w każdym przypadku. **Pamiętajcie, że adres interwencja@cdaction.pl nie zastąpi pomocy technicznej! Piszcie do nas dopiero wtedy, gdy wyczerpiecie już wszelkie możliwości załatwienia sprawy drogą oficjalną.** Czyli jeśli pomoc techniczna przez długi czas nie będzie odpowiadała lub też wsparcie ze strony dystrybutora będzie znikome – dopiero wtedy piszcie do nas. Jeśli jakieś zjawisko będzie wyjątkowo niepokojące lub będzie występować szczególnie często, na pewno postaramy się zainterweniować.

Na koniec jeszcze jedna nowina: **nie musicie ograniczać się do gier**. Jeśli spotkały was jakieś szczególne nieprzyjemności z serwisowaniem sprzętu, wasza reklamacja nie została uwzględniona czy potraktowanie was przez jakąś firmę komputerową było zdecydowanie poniżej ogólnie przyjętego poziomu – piszcie śmiało. Pamiętajcie jednak, że im dokładniej zarysowany problem i więcej przytoczonych dowodów, tym lepiej.

PS Przy okazji debiutu „Interwencji" pisaliśmy o Klubie Gracza Cenegi (przemianowanego później na Kompanię Graczy). Niestety, program lojalnościowy miał bardzo duże problemy z rozruchem. Według ostatnich zapewnień, powinien działać już w momencie, kiedy czytasz te słowa. Cóż – jeśli masz na tyle cierpliwości, że do tej pory nie wyrzuciłeś wszystkich zbieranych punktów, może wreszcie się do czegoś przydadzą... |CDA|

ORYGINALNE WYKONANIE
nr 73555
3,66 zł z VAT

HITY		REAL	POLI
Curious Hymn Of ADM 2007	4 String	FYDU1533	FYDP3533
Superstar	Active	FYDU1591	FYDP3591
Phonesex	Akcent	FYDU1592	FYDP3592
Smack That	Akon feat. Eminem	FYDU1553	FYDP3553
Krishna	Alchemist Project	FYDU1445	FYDP3445
Music Is My Ecstasy	Alchemist Project	FYDU1510	FYDP3510
Destination Calabria	Alex Gaudino	FYDU1500	FYDP3500
Szalona	Boys	FYDU1528	FYDP3528
Komikuty	Bum	FYDU0599	FYDP1391
Miracle 2007	Cascada	FYDU0590	FYDP1386
You Spin Me Around	Danzel	FYDU1613	FYDP3613
Katharsis	Doda	FYDU1555	FYDP3555
My Love	East Clubbers	FYDU1515	FYDP3515
Sexbesy	East Clubbers	FYDU1327	FYDP3327
Zanim pójdę	Happysad	FYDU1535	FYDP3535
Don't Worry Be Happy	Holly Dolly	FYDU1526	FYDP3526
Freefall	Jeckyll & Hyde	FYDU1616	FYDP3616
Voyage, voyage	Kate Ryan	FYDU1618	FYDP3618
Sunshine	Kalwi & Remi	FYDU1595	FYDP3595
Sjaq	Kombii	FYDU1581	FYDP3581
I Can't Wait No More	Mbrother	FYDU1596	FYDP3596
Sacrum	Meza	FYDU1369	FYDP3369
Mamy siebie	Meza & Tabb & K. Wilk	FYDU1513	FYDP3513
Happy Ending	Mika	FYDU1605	FYDP3605
Relax (Take It Easy)	Mika	FYDU1559	FYDP3559
Babooshka	Rashni	FYDU1525	FYDP3525
Umbrella	Rihanna	FYDU1567	FYDP3567
One Night With You	US5	FYDU1604	FYDP3604
Fly Me	Velvet	FYDU1601	FYDP3601
Widziałem twoje oczy	Verba	FYDU1516	FYDP3516
Inside	DJ Magic	FYDU1475	FYDP3475
In The Dark	DJ Tiesto	FYDU1486	FYDP3486
You Dont Know	Eminem feat. 50 Cent	FYDU1587	FYDP3587
Do You Know ?	Enrique Iglesias	FYDU1624	FYDP3624
Glamorous	Fergie	FYDU1556	FYDP3556
Latino	Gosia Andrzejewicz	FYDU1593	FYDP3593
Insanity	John Marks	FYDU1617	FYDP3617
Say It Right	Nelly Furtado	FYDU1561	FYDP3561
Cry For You	September	FYDU1543	FYDP3543
Baby Baby	Sunblock feat. Sandy	FYDU1571	FYDP3571
Mam tylko Ciebie	Virgin	FYDU1578	FYDP3578

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów obsługujących formaty mp3 amr. Aby ściągnąć wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dźwięku, np: FYDU1279

ODSŁUCHAJ DZWONEK Zadzwoń pod numer *7155 Usługa dostępna dla dzwonków: polifonicznych, real music oraz odgłosów

TAPETY nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT

ANIMACJE nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT

NAJWIĘCEJ gadżetów
www.papla.pl wap.papla.pl

GRY JAVA już od 2,44 zł z VAT

bezpłatne katalogi 4222

Wyślij SMS pod numer 4222, a w treści wpisz kod katalogu:
FYDJ1338 ZaJava 04 (super gry)
FYDJ1357 Hot Girls 05
FYDJ1319 TopDzwonki 04
FYDJ1288 ZaJava X 02 (super gry)
FYDJ1286 Love Krove 02
FYDJ1256 Hot Boys 01

Opłata za wysłanie SMS-a pod numer 4222 jak za zwykłego SMS-a wg planu taryfowego u operatora. Dla telefonów z obsługą Java.

Historyjki ze zdjęciami

Wyślij SMS z kodem pod nr 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon: Nokia – N0: 6101,6102,6103,6111,6070,6170; N1: 6230i; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510i; N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250; N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-Gage; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage Siemens – S3: M65; S4: S55, SL55, M55; S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola – M2: V220; M3: V300, V500, V525M, V600; M4: C650; M5: V3; M6: E398; M7: T720, T722 SonyEricsson – E3: K300i; E5: K500i,k510i,K310i; E6: T610, T630; E7: K700i,K750i,d750i; E8: P800, P900; Sagem – G1: myX5-2; G2: myX-7; G3: myX-6; G4: my400x,My401x; Samsung – A1: C100; A2: X100; A3: E300; A4: X480; A5: X450; A7: E700; A8: E800; E820; Sharp – H1: GX10; H2: GX20i, GX30; LG – L1: C3310

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. '0' w kodach jest cyfrą. Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie FYDP0927 dla numeru 690888XXX, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: FYDP0927 690888XXX. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienie do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. FYDP0927 690888XXX: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 7155 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 - 5zł netto/6,10zł z VAT. Telefon pod nr *7155 - 1 zł/min (1, 22 zł z VAT/min).Telefon pod nr *7155 - 1 zł/min (1, 22 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonię, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na strone www.pomoc.papla.pl

Oferta dostępna dla użytkowników telefonów jednej z sieci komórkowych GSM (prowadzących działalność na terenie Polski): Orange, Plus GSM, Era GSM. Produkty oznaczone symbolem „18" zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich. Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf. Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu przed wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avanti's. Dzwonki Real Music oznaczone * są inspirowane oryginalnym nagraniem.

Usługa dostępna dla osób pełnoletnich

Flirt na żywo

Jestem studentką. W dużym mieście czuję się trochę zagubiona. Szukam chłopaka, który się mną zaopiekuje. Zadzwoń lub napisz do mnie a nie pożałujesz. Potrafię robić rzeczy a jakich Ci się nie śniło...
SMS NATASZA.FYD pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725520 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Z natury jestem uległa. Chciałabym nawiązać znajomość z mężczyzną, który wie czego chce. Nie pozwól mi dłużej czekać na Ciebie. Zadzwoń do mnie.
SMS JOWITA.FYD pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Czasami siedzisz przy komputerze i klikasz myszką. Nie wolałbyś pobawić się inną? Zadzwoń do mnie Kocurku.
SMS ZUZIA.FYD pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725550 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Jestem 22-letnią blondyneczką. Lubię wesołych mężczyzn, dobrą zabawę i fikuśną bieliznę. Dla Ciebie mogę być niewinną dziewczynką lub namiętną tygrysicą.
SMS GLORIA.FYD pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725599 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Cześć!

Joe Monster.org – INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ – „BO POWAGA ZABIJA POWOLI"

Dziś NL krótsze, ale dłuższe – tzn. w CDA tylko 3 strony, ale za to w Kompendium ponad 30 stroniczek ekstra. W sumie więc na plus jesteście. Może to wam odrobinkę poprawi humor?

Afrykańskie dziwności tabliczkowe

Przekonaj się, że nie tylko u nas idiotyzm czasami sięga szczytów

Na drzwiach restauracji w Zambii:
„Otwarte siedem dni w tygodniu oraz w weekend".

Na szybie sklepu w Nigerii:
„Po co masz iść dać się oszukać w innym sklepie, skoro możesz wejść tutaj?".

Na plakacie w Ghanie:
„Jesteś dorosłym, który nie umie czytać? – my możemy ci pomóc!".

Kartka w hotelu w Mozambiku:
„Goście, którzy chcą wnieść zażalenie na nasz hotel, oczekiwani są w portierni codziennie w godzinach 9.00-11.00".

Tabliczka na rzece w Demokratycznej Republice Kongo:
„Jeżeli tej tabliczki nie widać, tzn. że rzeka jest nie do przebycia".

Wywieszka w restauracji w Zimbabwe:
„Jeśli stwierdziłeś, że nasze kelnerki są nieuprzejme, powinieneś porozmawiać z naszym kierownikiem".

Naklejka na suszarce do rąk w Lesoto:
„Zagrożenie porażenia prądem – prosimy nie włączać mokrymi rękoma!".

Tabliczka nad wejściem na oddział położniczym w Tanzanii:
„Dzieciom wstęp wzbroniony".

Znak przed polem namiotowym w Algierii:
„Jest niedopuszczalne, by osoby różnych płci (np. kobieta i mężczyzna) mieszkały w jednym namiocie, jeśli nie są małżeństwem".

Polska polityka

Gustaw Holoubek opowiadając o przyjaźni z Tadeuszem Konwickim w bardzo interesujący sposób podsumował polską scenę polityczną:
W jednym z teatrów na próbie Kalina Jędrusik zapaliła papierosa. Na scenie nie wolno tego robić. Zbliżył się strażak i powiedział:
– Proszę zgasić papierosa, bo tu nie wolno palić.
A Kalina jak Kalina – z wdziękiem odparła:
– Odp***dol się, strażaku.
I on strasznie się zamyślił, poszedł za kulisy i tam trwał jakiś czas. Potem nabrał powietrza, wrócił na scenę, ale tam już nie było Kaliny, tylko Basia Rylska. On jednak tego nie zauważył, bo oczy zaszły mu bielmem z wściekłości i krzyknął do Rylskiej:
– Ja też potrafię przeklinać, ty ku**o stara!
Kompletnie zdumiona Basia pobiegła do Edwarda Dziewońskiego, który był reżyserem spektaklu i powiedziała mu, że strażak zwariował, bo ją zwyzywał bez żadnego powodu. Dziewoński strasznie się zezłościł, poszedł do strażaka i powiedział:
– A pan jest ch***!
Przy czym strażak też był już inny. Więc tak wygląda życie polityczne w naszym kraju.

MISTRZOWIE TRUDNEJ SZTUKI PORÓWNAŃ

Same autentyki, wynotowane z książek, prasy itd.

„Przemawiał z mądrością, jaka może płynąć tylko z doświadczenia. Jak facet, który oślepł, bo patrzył w słońce bez takich okularów ze srebrnymi folijkami, a teraz podróżuje i opowiada w szkołach o niebezpieczeństwach patrzenia na słońce bez takich okularów ze srebrnymi folijkami".

„Mała łódka delikatnie dryfowała po jeziorze dokładnie w taki sposób, w jaki nie robiłaby tego kula do kręgli".

„McBride spadł z 12 piętra, uderzając o chodnik jak torebka z zupą fasolową".

„Jej włosy lśniły w deszczu jak włosy w nosie po kichnięciu".

„Jej oczy były jak 2 brązowe kółka z dużymi czarnymi kropkami na środku".

„Bob był zakłopotany jak haker, który chce się włamać do T:flw.quid55328.comaaakk/ch@ung, a trafia przez pomyłkę do T:flw.quidaaakk/ch@ung".

„Jej słownictwo było nieodpowiednie jak... nieważne".

„Był wysoki jak 2,5-metrowe drzewo".

„Kulki podskakiwały na chodniku jak larwy smażone na gorącym tłuszczu".

„John i Mary nigdy się nie spotkali. Byli jak dwa kolibry, które też się nigdy nie spotkały".

„Grom grzmiał złowieszczo, przypominając cienką blachę potrząsaną za kulisami podczas sceny z burzą".

„Myśli biły się w jego głowie, zawierając i zrywając sojusze jak majtki w suszarce do ubrań".

„Czerwona ceglana ściana była w kolorze ceglastego czerwonego pisaka".

Z czego śmieją się Rosjanie?

10 oznak, które mówią, że ostatni kieliszek był zbędny:
1. Nie możesz już zakąszać, bo widelec ma tylko jeden ząb, ale za to cztery rączki.
2. W toalecie popsuło się światło, ładnie pachnie, a zamiast papieru toaletowego wiszą krawaty.
3. Asfalt nagle podskoczył i przylał ci w pysk!
4. Barman nie chce brać żadnych pieniędzy. Mówi, że są nie takie jak trzeba.
5. Dzwonisz do dziewczyny na komórkę, a ona odpowiada męskim głosem: 'Isz nicht fersztejen!'.
6. Nie zapamiętałeś toastu, ale wydaje ci się, że nazwali cię chu*em. Trzeba zrobić z tym porządek.
7. Jeżeli posiedzisz parę minut z zasłoniętymi oczami, myślisz, że nikt cię nie widzi.
8. Zapalasz filtr od papierosa.
9. Kiedy próbujesz zawiązać sznurówki, one kopią cię prądem.
10. Wszyscy gdzieś się podziali. Dookoła są same ręczniki i szczotki do zębów...

Syn Nowego Ruskiego wysyła ojcu SMS:
– Zamiast dawać na łapówki za egzaminy, kup ten uniwerek.

– A pani wie, ta Hela z czwartego waży tyle, co radio.
– ????
– No, 101,5.

MOJE OSIĄGNIĘCIA

Pochwalcie się swoimi osiągnięciami! Ja w wieku ok. 5 lat spaliłem stertę słomy u babki na wsi.

– Ja odgryzłam bratu kawałek pośladka.
– Ja spaliłem takiego włochatego kaktusa. Chciałem zobaczyć, jak się zapali malutki jego kawałek – ledwo co dotknąłem ogniem – BUCH! POCHODNIA! Zajęła się też firanka, ale w panice zdążyłem zgasić. Heh, wciąż pamiętam, jak obmyślałem, co powiedzieć mamie, która siedziała w pokoju obok.
– Ja jak miałem 6 lat, jeździłem rowerkiem na trzech kółkach po skrzyżowaniu.
– Mój brat też spalił całą kopę siana, ale razem ze stodołą, no i jeszcze podpalił łóżko, na którym spał mój wujek, próbując uśpić mojego brata, ale sam się zdrzemnął.
– Nie ma się czym chwalić, ale napiszę, bo uważam to za ciekawe doświadczenie w „wieku rozwojowym". Na jednej z lekcji historii w 5 lub 6 klasie podstawówki z okrzykiem „Wietnam!!!" rzuciłem do nauczycielki 2 długopisami. Był z tego dość spory skandal. Ale nie próbujcie, proszę.
– Jak miałam 7 lat, niechcący kolegę wrzuciłam do fryzjera... Przez szybę, ale to naprawdę było niechcący.
– Jak miałem jakieś 8 lat, wdrapywaliśmy się z kumplami na dźwig na naszym osiedlu i kradliśmy regularnie gazetki porno, które operator tam zostawiał.
– Zjadłem z nerwów kawałek firanki w wieku 6 lat. Co mnie tak wkurzyło, do dziś nie pamiętam.
– Ja mając 5 lat pomalowałem gabłotę ojca smołą. Była biała, a po mojej robocie nawet szyby były przyciemnione.
– Kiedy zobaczyłem, że nie ma już karpi w wannie na święta, a leżą poćwiartowane na stole, rzuciłem chomikiem o podłogę i powiedziałem, że jak nie ma karpi, nie będzie chomika.

Początkujący programista myśli, że kilobajt to 1000 bajtów.
Doświadczony programista myśli, że kilometr to 1024 metry.
Rosyjski haker myśli, że pół litra to 512 mililitrów.

Plakat na salonie samochodowym: „Dla każdego nabywcy dżipa Grand Cherokee prawo jazdy gratis!".

Pojawiła się nowa guma do żucia Orbit Proffesional. Wkrótce odmiany Orbit Home Edition i Orbit Server.

Ukraina też się może pochwalić sukcesami ekonomicznymi! Nazajutrz po ogłoszeniu przez Ukrainę planów otwarcia nowej elektrowni atomowej Rada Europy uchwaliła środki na jej zamknięcie. Tym prostym sposobem budżet Ukrainy wzbogacił się o półtora miliarda dolarów!

Wczoraj miało miejsce wyjątkowe wydarzenie: funkcjonariusz drogówki Sidorow odmówił przyjęcia łapówki. Po za tym dzień jak co dzień: spłonęła remiza, zawalił się budynek przedsiębiorstwa budowlanego i zatonął batyskaf ratunkowy.

Ukraińscy naukowcy znaleźli zastosowanie dla skrzynek pocztowych z domów w bezpośrednim sąsiedztwie Czernobyla. Wymyślili mianowicie mikrofalówkę bez prądu.

Zgodnie z wynikami najnowszych badań wszyscy Rosjanie, Ukraińcy i Białorusini chcą żyć razem w jednym bogatym kraju. W Kanadzie.

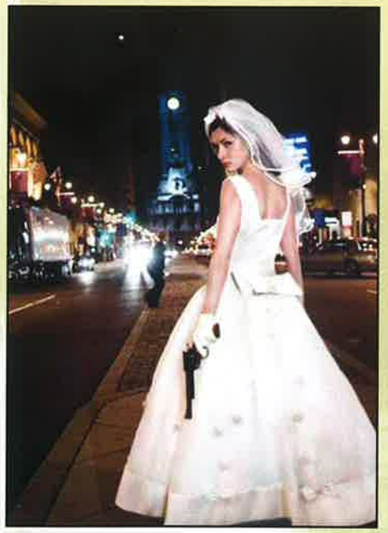
Dzisiaj za pomocą największej klasycznej bomby lotniczej na świecie 'Super Daisy Cutter', ważącej 18 ton, wykonano wykop pod fundamenty pierwszego drapacza chmur w Kabulu.

Na Litwie jest niezły bałagan. W ramach ochrony przestrzeni powietrznej przez NATO przylecieli Polacy. Porozumiewają się z kontrolą naziemną z pomocą zawsze skutecznej ogólnowojskowej ruskiej 'maci' (...twoju mat'), podobnie jak rosyjscy piloci z pobliskich baz. Teraz ni ch*ja nie wiadomo, kto gdzie leci.

Jak wiadomo, ambasady USA i Rosji w kraju drugiej strony odrzucają przed rozpatrzeniem 25% wniosków wizowych. Ostatnio Rosjanie postanowili zaostrzyć politykę. Wpuszczają wszystkich, ale wypuszczają tylko 25%.

– Mam dla pana złą wiadomość...
– Doktorze! Umrę?
– Nie! Będziemy pana leczyć...

Wyszła dziewczyna za mąż za chłopaka z Syberii i pojechała do niego do domu. Rozpakowuje się, idzie do kuchni, zagląda pod stół i zdziwiona pyta:
– Nie trzymasz chomików w klatkach?
– To karaluchy w futrach.



Zagraniczne cza[d/t]owe dialogi

Helene: ...Zaatakowali Pearl Harbor?!
Helene: Kiedy?!
Helene: Mój kuzyn tam stacjonuje!
Helene: O Boże, o Boże, o Boże!!
Helene: Dużo ofiar?!
Pigtail II: Helene, rozmawiamy o drugiej wojnie światowej...

evenpar123: Wydaje mi się, że ją tracę...
Slant: evenpar123: Tracisz kogo?
evenpar123: Moją zdolność do odróżnienia gry od rzeczywistości.
evenpar123: Na przykład dzisiaj jadąc do pracy zobaczyłem budynek, a na nim refleksy słoneczne...
evenpar123: I pierwsze, co pomyślałem: „o w mordę, jaka grafa...".

RadIX: Wpadła mi pewna myśl do głowy.
Isando: Łał... to dopiero musiało być zaskoczenie dla ciebie.
RadIX: No, w pierwszej chwili pomyślałem, że mnie po prostu łeb napie*dala...

Argentius: Znów zasnąłem dzisiaj na lekcjach...
Darkersun: Prze**bane, stary, co na to nauczyciel?
Argentius: To ja jestem nauczycielem...

Radz: Może zagrać jeszcze raz w Final Fantasy 7?
spiderbait: Nikt cię nie powstrzymuje.

Radz: No wiem, ale wtedy byłbym poza kanałem przez następnych 90 godzin.
payne: Zagraj.
spiderbait: Zagraj.
xCell: Zagraj.

PsychoDreameR: Potrzebuję dobrego skryptu bojowego, gdzie jakieś znajdę??
placid: www.nato.com.

will: Cholera, nie mogę znaleźć karty graficznej w kompie.
Excors: Proste – podkręć ją, a potem zlokalizuj źródło dymu.

est: Jesteś uzależniony od pornoli?
ben: 5 GB to żadne uzależnienie.

ly_kEaT: OK, to którą tam macie godzinę w Rosji?
amsea: 17.06.
Fly_kEaT: Rano czy wieczorem?

nikoJ: Terron, co robisz, kiedy nie siedzisz w necie?
Terron: Nie rozumiem pytania...

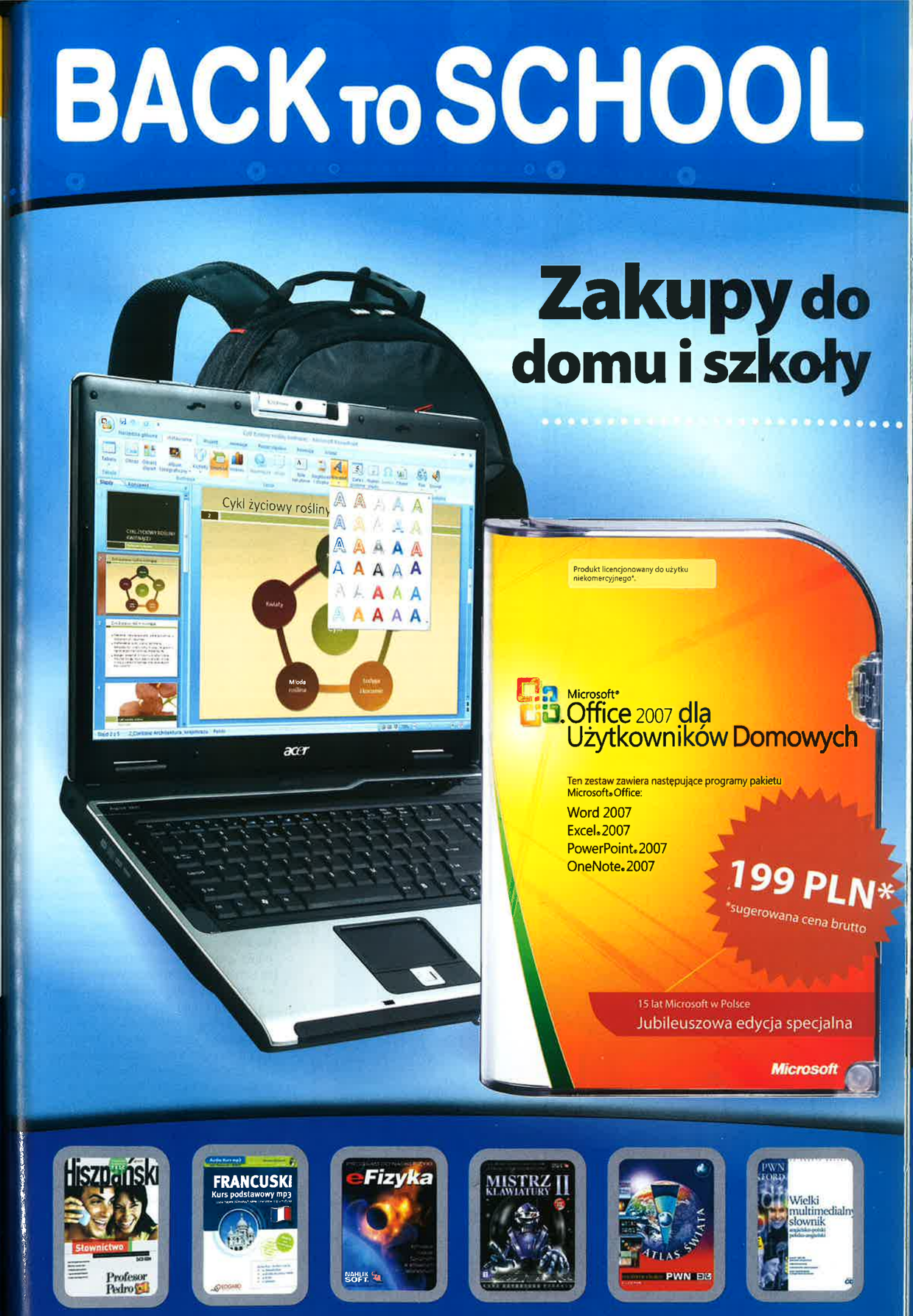
JustNoodle: Zaraz wracam.
JustNoodle: Czas złożyć ofiarę z dziewicy.
meatwad: Idziesz popełnić samobójstwo?!

Szkoła, do której nie pójdę za żadne skarby!

– Zarządzanie Funduszami Europejskimi Ryszarda Czarneckiego
– Pomaturalne Studium Dobrej Dykcji im. braci Kaczyńskich
– Letnie Kursy Języka i Kultury Rosyjskiej, prowadzący Szamil Basajew
– Liceum Sportowe im. posła Witaszka
– Przyspieszony Kurs Obsługi Roztrząsacza Obornika Andrzeja L.
– Instytut Piercingu Michała Wiśniewskiego
– Europejskie Centrum Intelektu Doroty Rabczewskiej
– Podyplomowe Studia Detektywistyczne o profilu „Mały Wildstein"
– Pomaturalne Studium Bezreklamowego Nadawania Filmów Polsatu
– Instytut Prawdomówności Jerzego Urbana
– Akademia Ekonomiczna (specjalność: Spłata Kredytów) Danuty Hojarskiej
– Szkoła Poprawnego Kontaktu z Mediami Edyty Górniak
– Akademia Gracji w Sporcie im. Agaty Wróbel
– Szkoła Seksapilu Renaty Beger
– Wyższa Szkoła Aktywności i Inicjatyw Politycznych (pięcioletnie studia magisterskie) im. Aleksandra Kwaśniewskiego
– Bliskowschodnia Akademia Ekumenizmu
– Kurs recytatorski Adama Michnika
– Szkoła Fitness Wojciecha Manna
– Szkoła Judo i Padów im. Andrzeja Gołoty
– Akademia dobrego wychowania Antoniego Macierewicza
– Seminaria: „Co jest zgodne z prawem?", prowadzący W. Cimoszewicz
– Zerówka im. Zbigniewa Ziobro
– Akademia Wojskowa Moherowych Beretów im. o. Rydzyka

Sposoby na ptasią grypę

1. Nie bawić się ptaszkiem.
2. Nie chodzić spać z kurami.
3. Nie siadać na jajach.
4. Nie rzucać pawiem.
5. Nie wycinać orła w progu.
6. Uważać na wylatujące gile.
7. Nie pić na sępa.
8. Nie chwalić ogonka.
9. Nie zadawać się z kurami.
10. Wyrzucić kurę domową.



WITAJCIE!

Choćby nie wiadomo jak chcieć, powrót do szkoły czy na uczelnię jest nieunikniony. Najważniejsze jednak, by w znane ławy trafić odpowiednio przygotowanym i w optymistycznym nastroju. Poza nieodłącznym CD-Action w plecaku każdy uczeń powinien się wyposażyć jeszcze w kilka innych, przydatnych w nauce rzeczy. To właśnie dlatego powstał ten kącik - by zaprezentować produkty, które znacznie ułatwią oraz uprzyjemnią codzienne zmaganie się z nauką.

Czego się możesz spodziewać na kilku kolejnych stronach? Na początek trochę sprzętu wraz z odpowiedzią, czy komputer dla gracza to to samo, co komputer dla ucznia i studenta? Zaprezentujemy też pewne alternatywy - czy tylko w PC warto zainwestować? A może - przy odpowiedniej ilości gotówki - pokusić się jeszcze o kilka lepszych gadżetów? Dalej - na 6 i 7 stronie, prezentujemy, co ma do zaoferowania dla ciebie Microsoft. Może wraz z nowymi promocjami warto się pokusić, by przejść na nowy, zupełnie odnowiony pakiet Office?

Od 8 strony krótko przedstawiamy ofertę kilku wydawców słowników i kursów multimedialnych. Ta tematyka w CD-Action nie pojawiała się ostatnio zbyt często, dlatego też warto zrobić choć szybką przebieżkę po tym, co dziś znajduje się na rynku. Jeśli nie korzystasz z multimedialnych pomocy naukowych, to chyba dobry czas, by spróbować - oferta jest bardzo szeroka, nie tylko pod względem zróżnicowania materiału i tematyki, ale także cenowym.

Nie wyobrażamy sobie, byś nie miał Internetu. Dziś to niemal przymus dla każdego ucznia czy studenta. Jeśli więc nie masz dostępu do tej pożytecznej pajęczyny w domu, nie zapominaj przed ważnymi egzaminami lub podczas przygotowywania się do pisania referatu czy innej wypowiedzi odwiedzić kafejki internetowej. O tym, że Sieć to niewyczerpane źródło wiedzy, nie trzeba nikogo przekonywać. Na 12 stronie znajdziesz kilka przydatnych adresów, od których warto zacząć przeszukiwanie zasobów.

Wreszcie, na koniec, prezentujemy jeszcze kilka rodzajów sprzętu, które choć czasem prozaiczne, także są bardzo przydatne przy wizytowaniu szkolnych murów. Mamy nadzieję, że ten krótki poradnik okaże się pomocny. Pamiętaj, że prezentowane tu urządzenia i programy oczywiście nie mają szans zastąpić prawdziwego nauczyciela czy korepetycji. Na pewno jednak przynajmniej w skromny sposób sprawią, że powrót we wrześniu bądź październiku do szkolnej lub akademickiej ławy będzie mniej bolesny. ;-) ■

SPRZĘT DO NAUKI

Co miesiąc w CD-Action pojawia się dział Konfigurator, w którym Allor dobiera najlepsze i najtańsze komputery, które będą miały największą wydajność w grach. Wszystkie komponenty dobrane są w taki sposób, by dawały jak największy przyrost mocy obliczeniowej oraz duże możliwości podkręcania, co się bardzo przydaje w zastosowaniach rozrywkowych. A jak to się ma do innych celów?

Teoretycznie komputer, który nadaje się do grania, bez żadnego kłopotu powinien też posłużyć do wszystkich zastosowań szkolnych. W praktyce jednak jeśli kupujesz peceta nie tylko do zabawy, musisz od razu pomyśleć o szeregu różnych dodatkowych akcesoriów, które nie są potrzebne komuś, kto tylko gra. W związku z tym jeśli masz przeznaczoną konkretną kwotę na komputer, czasem będziesz zmuszony do kupienia o klasę gorszej karty graficznej, a w zamian za to zyskasz lepszą mysz, skaner czy drukarkę. A to na pewno zostanie docenione przez twojego nauczyciela lub wykładowcę.

No właśnie - dobór odpowiedniego komputera zależy przede wszystkim od tego, co zamierzasz na nim robić i jak dobrze się na tym znasz. Jeśli rozkręcanie obudowy, samodzielne instalowanie procesora czy podkręcanie zestawu to dla ciebie bułka z masłem, na pewno powinieneś się zdecydować na złożenie własnego zestawu z części, najlepiej z różnych sklepów. Po prostu wtedy wyjdzie najtaniej, a ty będziesz miał pełną kontrolę nad tym, co siedzi w trzewiach twojego PC. Duża część użytkowników ma jednak większe opory i woli się trzymać z daleka od drogiego sprzętu, by go nie popsuć. Oczekują, że ich komputer będzie stabilny i niezawodny. Dla nich właśnie właściwie wszystkie duże firmy przygotowują specjalne, gotowe i kompletne zestawy. Ich cena bywa czasem wyższa niż w przypadku „składaków", ale mają też dużą zaletę: kupując je zyskujesz pewność, że wszystko będzie do siebie pasowało, części będą kompatybilne, zaś w przypadku jakiejkolwiek reklamacji możesz liczyć na bardziej precyzyjną pomoc.

Takiego dylematu nie mają za to ci, którzy zdecydowali się na zakup notebooka, tu właściwie zawsze zawartość jest z góry ustalona. Można powiedzieć, że to dla ucznia najlepsze wyjście - przy odpowiednio dobrej konfiguracji kupno komputera przenośnego może wystarczyć do wszystkich zastosowań - w tym i do gier. Oczywiście najpotężniejsze maszyny są nieporównywalnie droższe od pecetów o analogicznych możliwościach, jeśli więc nie dysponujesz zbyt dużymi pieniędzmi, warto się zastanowić nad kupieniem czegoś tańszego, co jednak w zupełności wystarczy do typowych zastosowań szkolnych.

Niezależnie od tego, jaki chcesz kupić komputer, oprócz ceny zwróć też baczną uwagę na to, jakie oprogramowanie jest dostarczone w standardzie. Dziś kupowanie legalnego systemu operacyjnego to nie tylko kwestia sumienia i dobrej woli. Nielegalnym jest po prostu ciężej - nie mogą korzystać z części usług, w tym tak ważnych jak aktualizacje systemu. To zaś już bardzo znacząco wpływa nie tylko na komfort pracy, ale i jej bezpieczeństwo. Nie ma za to lepszej okazji niż przy sporym zakupie, by od razu odżałować dodatkową kwotę na oryginalny system operacyjny (dystrybutorzy powoli przechodzą na Vistę, ale wciąż w wielu miejscach można kupić zestaw z XP). To jednak nie koniec - jeśli komputer ma mieć dostęp do Internetu, niezbędny też okaże się program antywirusowy i firewall. Tu niestety nie można liczyć na dożywotnią licencję na aktualizacje (wirusów stale przybywa, więc nieaktualne programy są bezużyteczne), ale często przy zakupie można dostać klucz pozwalający na spokojny sen choćby przez kilka miesięcy. (Jeśli do zestawu nie dołączono bezpłatnego oprogramowania, warto zainteresować się darmowym, np. Avastem.) Nie należy też zapominać o bogatej ofercie software'owej - tą jednak zajmujemy się w tym dodatku na kolejnych stronach.

NTT oferuje zestawy, które oprócz tego, że wyposażone są w odpowiednią dla gier kartę graficzną, mają również ciekawy wygląd. Kto jak kto, ale gracze lubią świecące, tuningowane obudowy.

Wróćmy jednak do notebooków. Przed zakupem na pewno warto przyjrzeć się starannie ofertom takich firm jak Asus, Maxdata, Acer, Aristo, Toshiba czy HP - to one sprzedają większość komputerów przenośnych w Polsce. W ich bardzo szerokim asortymencie na pewno znajdziesz sprzęt, który będzie spełniał twoje oczekiwania. Z pewnością warto pomyśleć o szybkim, dwurdzeniowym procesorze (wbrew pozorom Core2Duo do laptopów wcale nie są drogie), odpowiedniej ilości RAM-u (1 GB to sensowne rozwiązanie, zwłaszcza z możliwością rozbudowy) oraz - co nie mniej ważne - dobrze odwzorującym kolory ekranie. Bardzo dobrze też, gdy sprzęt od razu ma wbudowaną bezprzewodową kartę sieciową i bluetooth. Gadżety typu wbudowana kamerka internetowa czy czytnik kart są także mile widziane, choć pamiętaj, że można je dokupić osobno i bez problemu w razie czego błyskawicznie podłączać przez USB.

Co więc wybrać - PC czy laptopa? Jeśli naprawdę stoisz przed takim wyborem i musisz zdecydować „albo - albo", to jednak kupuj klasycznego blaszaka. Bądź co bądź gra się na nim lepiej, a i możliwości rozbudowy są nieporównywalnie większe. Jeśli jednak stać cię też na kupienie notebooka, nie wahaj się ani chwili. Bardzo szybko docenisz mobilność oraz możliwość łączenia się z darmowymi hotspotami (często uruchamianymi np. w barach szybkiej obsługi, zresztą ich liczba będzie stale rosła). Od zakupu komputera przenośnego tak czy inaczej nie ucieknie, więc może nie warto próbować?

Na koniec jeszcze słowo o innych urządzeniach, które pod pewnymi względami mogą zastąpić i pecety, i notebooki. Palmtopy wyposażone w system Windows Mobile stają się powoli coraz powszechniejsze. Nie można na nich co prawda instalować „normalnych" programów, ale ich dużym plusem jest to, że często w standardzie mają już mobilną wersję Worda i Excela. Obsługa sprzętu typu PDA jest bardzo intuicyjna i najczęściej wymaga tylko posługiwania się stylusem (plastikowym wskaźnikiem), jednak w większości przypadków do nawigacji wystarczy... palec. Małe urządzenia przenośne mają także szereg innych zalet.

Część z nich to tzw. palmofony, czyli sprzęt łączący funkcjonalność palmtopów z telefonami. Są co prawda zwykle nieco większe od typowych komórek, jednak ich użyteczność i wszechstronność sprawia, że warto mieć takie „dwa w jednym". Dodatkowo bardzo często oferują również nawigację GPS, przydatną zwłaszcza w samochodzie. Nie należy także zapominać, że czas ich pracy niejednokrotnie przekracza 10 godzin bez ładowania. Takimi osiągami pochwalić się mogą tylko notebooki za około 10 tysięcy złotych... ■

Boisz się, że coś może się stać twojemu laptopowi? Kup Aristo Strong - bestia jest odporna na wstrząsy, upadek, a nawet zalanie! Co więcej... waży zaledwie 2,6 kg! Pancerniaka możesz nabyć już za niecałe 4 tysiące.

Zestaw Komputronika Sensilo SX-610 VP to całkiem szybkie i stosunkowo niedrogie rozwiązanie. Za niecałe 3300 zł dostajesz dwurdzeniowy procesor, 2 GB RAM-u, niezłą kartę graficzną i co istotne - ciekawy pakiet oprogramowania, w tym oryginalną Vistę i 60-dniową wersję najnowszego Office'a.

Palmofon z GPS-em? Z takim sprzętem jak P526 zawsze trafisz do szkoły. Inna rzecz, czy będziesz się mógł skupić na lekcjach, gdy będziesz miał takie cudeńko w kieszeni. A tak serio: jeśli nie chcesz chodzić ciągle z notebookiem, propozycja Asusa z powodzeniem go zastąpi w wielu zastosowaniach.

W ofercie firmy Yamo znaleźć można dużo zestawów przygotowanych tak pod gry, jak i do pracy. Engine 791 to propozycja bardzo ciekawa dla ludzi z mniej zasobnymi portfelami: za niecałe 1600 złotych oferuje dwurdzeniowy procesor, 1 GB RAM-u, nagrywarkę i bardzo pojemny (250 GB) dysk twardy. Jako gratis firma dorzuca 90-dniową wersję programu antywirusowego.

Actina Nevada H to zestaw, za który nie zapłacisz więcej niż 2000 złotych. Za tę cenę dostaniesz kompletny zestaw komputerowy, z oryginalnym Windows XP, porządnymi myszką i klawiaturą oraz bogatym dodatkowym softem, m.in. roczną licencją na program antywirusowy AntiVirenKit.

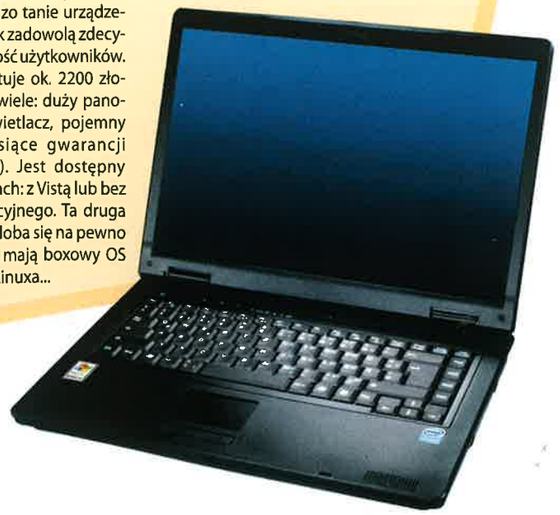
Zgodnie z hasłem Acera „Wygląd jest wartością" notebooki tej firmy to czasem prawdziwe dzieła sztuki. Model Aspire 5720 docenią przede wszystkim ludzie, którzy dbają o nowatorskie wzornictwo. W tym przypadku – jak twierdzi producent – wzorowane na kamieniach szlachetnych. Wnętrze również zachęca: oryginalna Vista, dwurdzeniowy Core2Duo, duża matryca i wbudowana kamerka internetowa na deser!

HP Pavilion to nowa seria komputerów przeznaczona dla tych, dla których oprócz osiągnięć liczy się także wygląd. Co jak co, ale taki komputer w niczym nie przypomina starych, beżowych blaszaków. Komputery kosztują od 2200 do 3400 złotych, warto też dokupić do nich dedykowany monitor – np. 20-calowy za niecałe 900 złotych.

Satellite A200 z Toshiby wygląda ciekawie i nieszablonowo, ale nie wpływa to w żadnym razie negatywnie na użyteczność. Szczególnie spodobała nam się wygodna klawiatura oraz... oczywiście, wnętrze. Dwurdzeniowy Core2Duo, oryginalna Vista, duży panoramiczny ekran i dość długa praca bez ładowania baterii potrafią do siebie przyciągnąć...

Zestaw DIGITAL MHP E6320 Power Vobisu zaskakuje pod wieloma względami. Za 3600 złotych dostajesz komplet, na którym od razu można rozpocząć pracę. Oryginalna Vista, dwurdzeniowy procesor, niezła karta graficzna i superpojemny dysk twardy to dopiero początek niespodzianek. W cenie są także monitor, głośniki, klawiatura i mysz, kamerka internetowa oraz odtwarzacz MP3 Creative'a!

W bogatej ofercie Maxdaty znaleźć można też bardzo tanie urządzenia, które jednak zadowolą zdecydowaną większość użytkowników. ECO 4011 kosztuje ok. 2200 złotych, a oferuje wiele: duży panoramiczny wyświetlacz, pojemny dysk, 24 miesiące gwarancji (door-to-door!). Jest dostępny w dwóch wersjach: z Vistą lub bez systemu operacyjnego. Ta druga możliwość spodoba się na pewno tym, którzy już mają boxowy OS albo preferują Linuxa...



ProComp z firmy Pronox to już prawdziwa rakieta. W efektownej obudowie znajduje się czterordzeniowy procesor, 2 giga RAM-u, 320 GB dysk twardy i dobra karta graficzna. Niepotrzebny czytnik dyskietek został za to zastąpiony wbudowanym czytnikiem kart – aż 45 rodzajów! Cena? Tylko 2799 zł!

TANI OFFICE

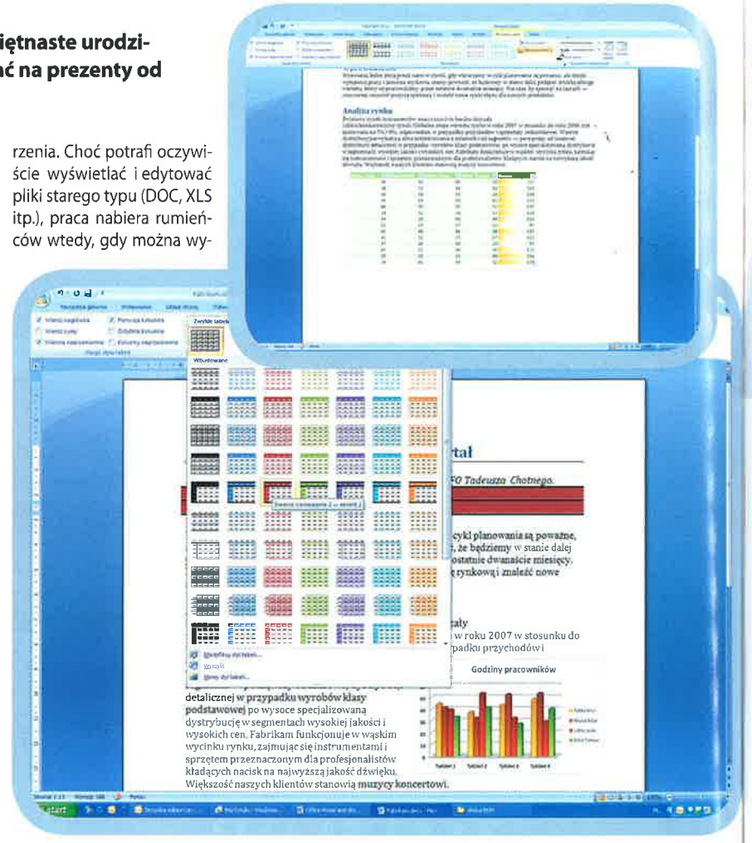
Polski oddział Microsoftu obchodzi w tym roku piętnaste urodziny. Jak przystało na dużą firmę, zamiast oczekiwać na prezenty od klientów, sam je rozdaje.

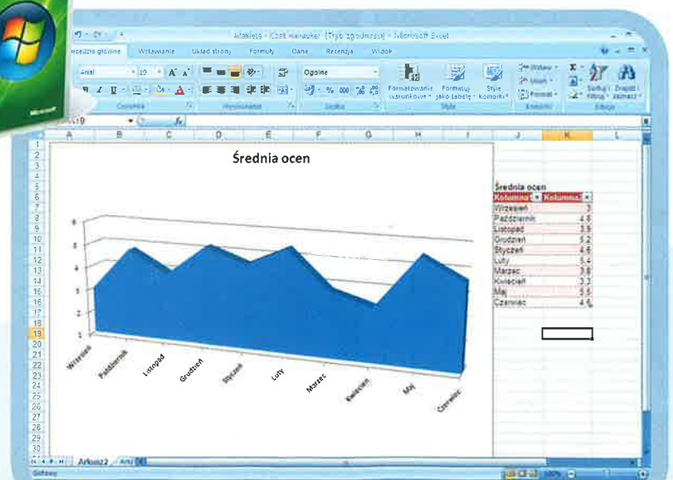
Takiej promocji jeszcze w Polsce nie było. Mimo monopolistycznej pozycji na rynku firma postanowiła wydać swój najważniejszy pakiet aplikacji biurowych w naprawdę atrakcyjnej cenie. Na tyle, że posiadanie pirackiej wersji to już nie tylko wstyd, ale i nieroztropność.

Za 199 złotych można dostać kompletny pakiet programów, które wystarczają nie tylko do codziennej pracy, ale nawet bardziej zaawansowanych zastosowań. Domowy zestaw obejmuje Worda, Excela, PowerPointa iOneNote'a, w dodatku wszystkie te programy mogą być legalnie zainstalowane nawet na trzech systemach. Warunki są dwa: muszą to być komputery w tym samym gospodarstwie domowym (czyli np. dwa stacjonarne i laptop), nie można ich zaś wykorzystywać do profesjonalnych zastosowań. Co oznacza, że firmy już takiego pakietu kupić nie mogą – za dobrze by im było...

Choć Windows Vista jest zalecany, najnowszy Office działa bez problemu również pod XP!

Nic dziwnego, że taki ukłon Microsoft zrobił właśnie w stronę domowych komputerów. Bez Office'a życie jest dziś naprawdę bardzo trudne, a niekiedy wręcz niemożliwe. W każdej nowoczesnej szkole uczniowie muszą się umieć posługiwać tym pakietem, jeśli chcą zaliczać przedmioty. Coraz większa liczba nauczycieli życzy sobie, by dostarczać im prace domowe czy referaty w formie elektronicznej, np. nagrane na jakieś płyty. Tu oczywiście wchodzą w grę tylko najbardziej znane formaty, które są w pełni obsługiwane tylko przez pakiet Microsoftu. Najnowsza część, oznaczona liczbą 2007, wprowadza zresztą nowe rozszerzenia. Choć potrafi oczywiście wyświetlać i edytować pliki starego typu (DOC, XLS itp.), praca nabiera rumieńców wtedy, gdy można wykorzystać wszystkie możliwości Office'a. Standardowo zapisuje on bowiem wszystkie pliki w otwartym formacie XML. Jego zalet nie sposób przecenić: przede wszystkim w plikach jest mniejszy „bałagan", co pozwala na skuteczniejsze odzyskiwanie informacji z uszkodzonych danych. Dodatkową ich zaletą jest to, że od razu są skompresowane, dzięki czemu dokumenty w tym standardzie zajmują czasem nawet o połowę mniej miejsca niż te starszego typu. Co bardzo istotne, pliki z nowego Office'a są kompatybilne wstecz, czyli można je uruchomić również na oprogramowaniu z 2000 i 2003 roku po zainstalowaniu odpowiednich, bezpłatnych łatek. Wreszcie też zaistniała możliwość, by zapisywać je od razu do formatu PDF, której do tej pory bardzo brakowało.



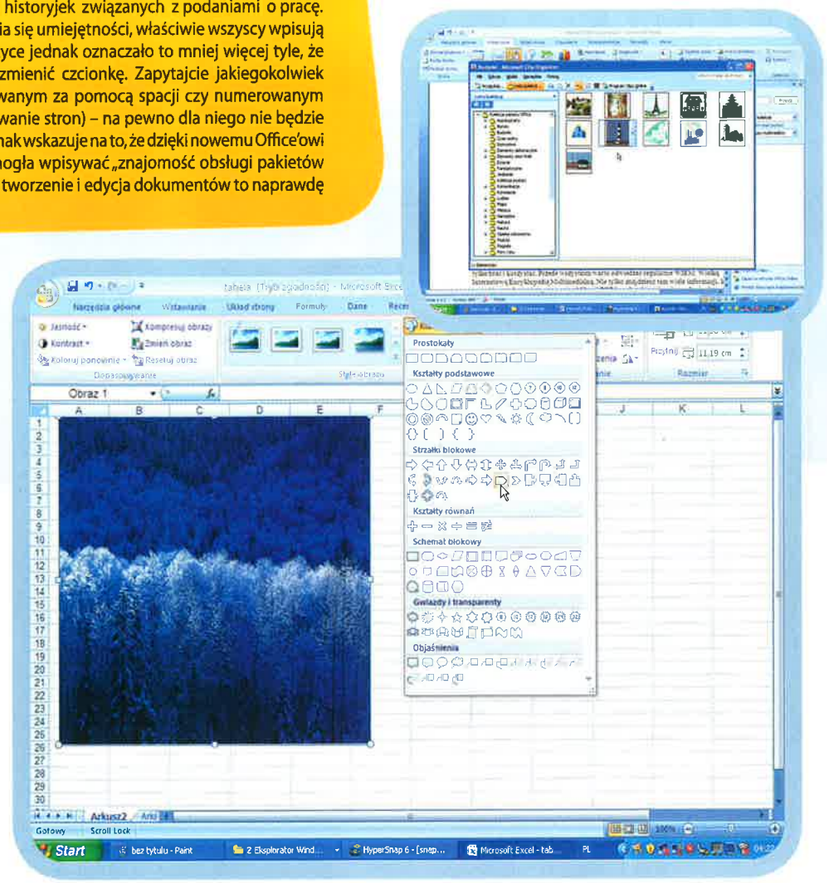


Ogólnie cały pakiet Office 2007 jest zupełnie inny od poprzednika, co widać od razu po uruchomieniu. Interfejs we wszystkich znanych programach został całkowicie zmodyfikowany do tego stopnia, że początkowo można mieć problem ze znalezieniem najprostszych opcji. Taka dezorientacja jednak trwa tylko kilkadziesiąt sekund, po czym wszystko staje się jasne i niezwykle czytelne. Opcje zostały inteligentnie pogrupowane w pakiety dostępne z poziomu kilku czytelnych zakładek.

Na początek zajmijmy się programem najmniej znanym, ale na tyle przydatnym, że po jakimś czasie trudno będzie ci uwierzyć, iż mogłeś się bez niego obejść. OneNote to niepozorna aplikacja w pełni zintegrowana z resztą Office'a, dzięki której będziesz mógł zebrać wszystkie ważne notatki w jednym miejscu. Bez problemu wkleisz wszelkie ważne informacje, posegregujesz je, sporządzisz notatki (nie tylko tekstowe – program pozwala na proste rysowanie i tworzenie tabel). Dzięki sprytnemu i bardzo szybkiemu sposobowi wyszukiwania żadna informacja ci nie zginie, do wszystkiego będziesz miał dostęp dosłownie na wyciągnięcie palca.

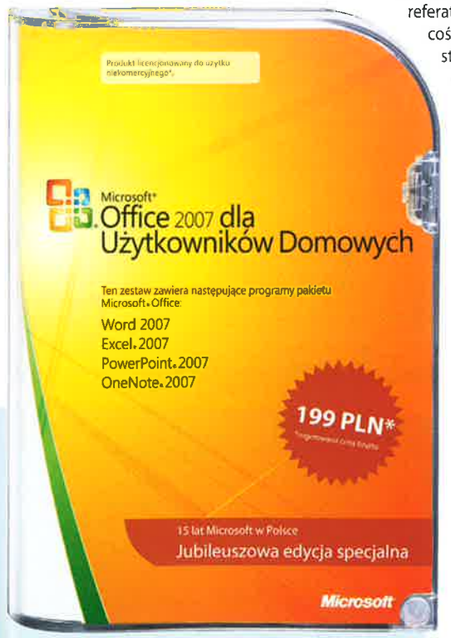
Jak pisać CV ;)

W Internecie krąży mnóstwo zabawnych historyjek związanych z podaniami o pracę. W życiorysie, w miejscu, w którym wymienia się umiejętności, właściwie wszyscy wpisują „dobrą znajomość pakietu Office". W praktyce jednak oznaczało to mniej więcej tyle, że kandydat(-ka) potrafi włączyć program i zmienić czcionkę. Zapytajcie jakiegokolwiek szefa, ile razy dostał CV z tekstem centrowanym za pomocą spacji czy numerowanym ręcznie (zamiast za pomocą opcji Numerowanie stron) – na pewno dla niego nie będzie to śmieszne i rzadkie zjawisko. Wszystko jednak wskazuje na to, że dzięki nowemu Office'owi rzeczywiście większa liczba ludzi będzie mogła wpisywać „znajomość obsługi pakietów biurowych" bez obaw o kompromitację. Tu tworzenie i edycja dokumentów to naprawdę łatwizna...



Znacznie bardziej popularnym, choć mimo wszystko nie aż tak często jak reszta składników pakietu używanym programem jest Excel. Arkusz kalkulacyjny kojarzy się zwykle z nudną pracą księgową i trzeba przyznać, że ziarenko prawdy w tym jest – rzeczywiście dla ludzi potrzebujących obliczać bardzo wiele równań w jednym pliku najnowsza propozycja Microsoftu będzie istnym zbawieniem. Jeden arkusz w Office'ie 2007 potrafi obsłużyć nawet milion wierszy i 16 000 kolumn! Z takich zastosowań jednak na pewno w domu nikt korzystać nie będzie – bardziej obiecującymi funkcjami są znacząco poprawione tabele, ułatwiony dostęp do tworzenia nawet bardzo skomplikowanych wykresów oraz zmniejszenie rozmiaru plików.

Coraz popularniejszym programem od kilku lat staje się PowerPoint, dzięki któremu już w poprzednich edycjach można było przygotować ładną prezentację multimedialną w dosłownie kilka minut. Choć tego rodzaju pliki wykorzystywane są przede wszystkim w zastosowaniach biznesowych, równie skuteczne i efektowne mogą być w szkole – zwłaszcza przy okazji wygłaszania jakichś referatów. O ile masz dostęp do rzutnika – coś, co zwykle jest przeraźliwie nudne, staje się nawet interesujące nie tylko dla nauczyciela bądź wykładowcy.



Na sam koniec zostawiamy największą gwiazdę pakietu, drugi po Windows najpopularniejszy program giganta z Redmond. Mowa oczywiście o Wordzie – najpotężniejszym i chyba najlepszym edytorze tekstu, jaki kiedykolwiek pojawił się na PC. Od czasów wersji 1.0 minęło już bardzo wiele czasu, a postęp technologiczny i wymagania użytkowników wzrosły niepomiernie. Najnowsza wersja programu potrafiła się dostosować. W pierwszej edycji poleceń, które mógł wydać użytkownik, było zaledwie sto. Dziś ta liczba wynosi... 1500! Co najważniejsze, dzięki całkowicie przemodelowanemu interfejsowi dostęp do każdej opcji jest łatwy i intuicyjny. Aplikacja naprawdę zachęca do korzystania ze swoich nawet najbardziej zaawansowanych funkcji, do których w poprzednich wersjach docierali tylko najbardziej wytrwali i zaawansowani użytkownicy.

Ideą, jaka przyświecała Microsoftowi przy projektowaniu interfejsu nowego Worda, było takie umiejscowienie wszystkich ważnych funkcji, by można było w krótkim czasie przygotować bardzo dobrze zredagowany dokument, poświęcając jak najwięcej czasu pracy nad jego treścią, bez przejmowania się zbytnio formatowaniem. A chyba o to właśnie chodzi w pracy i nauce, prawda?

Minimalne wymagania sprzętowe

- Windows XP SP2 lub Vista
- Procesor 500 MHz
- 256 MB RAM (zalecany 1 GB, gdyż tylko przy takiej ilości pamięci można włączyć sprawdzanie gramatyki i kontekstowe sprawdzanie pisowni)
- 1,5 GB miejsca na HDD
- Monitor obsługujący rozdzielczość co najmniej 1024 x 768
- Dodatkowe funkcje czasem wymagają innego typu sprzętu: do pisania odręcznego niezbędny jest tablet, rozpoznawanie mowy wymaga mikrofonu itp.

PWN

Polskie Wydawnictwo Naukowe to instytucja poważana i z tak dużymi tradycjami, że wydawanym przez nią publikacjom można ufać niemal w ciemno.

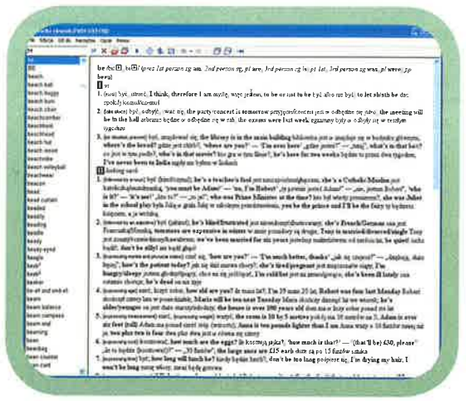
Oferta wydawcy może przyprawić o zawrót głowy – pozycji w serwisie ksiegarnia.pwn.pl jest tak wiele, że czasem naprawdę nie wiadomo, na co się zdecydować. Dzięki działowi multimediów można się szkolić w prawie każdym współczesnym języku europejskim, znaleźć wszystkie niezbędne encyklopedie czy słowniki. Od czego zacząć?

Podczas wertowania zawartości księgarni szybko zauważysz, że niektóre pozycje zdają się powtarzać – samych encyklopedii multimedialnych znajdziesz kilka. Zasada jest oczywiście prosta: im droższa i nowsza edycja, tym lepiej. O ile jednak encyklopedię warto mieć jak najobszerniejszą, to już przeciętnemu człowiekowi niekoniecznie przyda się wyjątkowo obszerny słownik – wersja tańsza i kompaktowa zadowoli każdego maturzystę. Dopiero na studiach filologicznych można się rozejrzeć za czymś takim jak Uniwersalny słownik języka polskiego PWN.

W ogóle seria „Uniwersalnych" liczy kilka pozycji. Mamy tu encyklopedię, słownik języka polskiego, a także multimedialny słownik polsko-angielski i angielsko-polski przygotowany przy współudziale wydawnictwa Oxford. To wystarczy za najlepszą rekomendację. Wszystkie te pozycje zresztą są przeznaczone dla najbardziej wymagających użytkowników. Weźmy choćby encyklopedię.

Już same liczby mogą przyprawić o zawrót głowy – **Uniwersalna encyklopedia PWN to bez wątpienia najbogatsze źródło wiedzy, jakie można znaleźć w naszym języku w formie elektronicznej.** Składa się ze 150 tysięcy haseł, oferuje kilkanaście tysięcy zdjęć, ponad sto filmów, tysiące nagrań wymowy oraz – co przyda się szczególnie lubiącym podróżować – ponad 300 dobrej jakości map. Jakby tego wszystkiego było mało, do kompletu dochodzą jeszcze niezwykle kompetentne eseje, które bez wątpienia posłużą jako wzór dla setek uczniowskich referatów. Pamiętaj tylko, że oddawanie takiej pracy jako swojej to przestępstwo...

Chcący pisać bezbłędnie i wiedzieć wszystko o języku powinni się zdecydować na zakup Uniwersalnego słownika języka polskiego PWN. Znów – to niemały wydatek, ale opłacalny. Nie tylko poznasz dzięki niemu znaczenia słów, ale także dowiesz się, skąd pochodzą, jak należy je odmieniać, poprawnie wymawiać i w ogóle używać w mowie i w piśmie. To wbrew pozorom trudniejsze, niż się zdaje – samo „czy to alibi to do mnie?" to tylko wierzchołek góry lodowej. :)



Wszystkie te słowniki mają bardzo dużą zaletę: nie musisz wkładać płyty do napędu, by coś sprawdzić. Takie ułatwienie jest wbrew pozorom bardzo duże, gdyż spora część użytkowników zniechęca się do sprawdzenia jakiegoś drobiazgu, gdy wymaga to od nich poświęcenia kilkunastu sekund. Przy słownikach PWN-u takiego problemu nie ma – po prostu uruchamiasz program i wpisujesz hasło. Prawie każda informacja jest więc dostępna dosłownie po 3 sekundach. I niech mi ktoś powie, że „nie ma jak papierowa encyklopedia"...

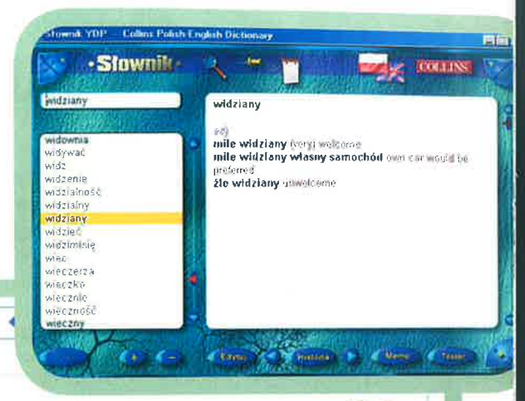
Jeśli jednak twoje wymagania względem słowników są skromniejsze, możesz kupić pozycje z nieco mniejszą liczbą haseł, ale za to za sporo mniejsze pieniądze. O poziom merytoryczny również w żadnym razie nie musisz się obawiać – co najwyżej dostaniesz nieco mniej zdjęć czy materiałów multimedialnych.

Na słownikach i encyklopediach oczywiście propozycje PWN-u się nie kończą. Wydawnictwo oferuje także cały szereg pomocy dydaktycznych przy nauce języków obcych (m.in. całkiem tania seria Angielski. No problem!+) – w tym rosyjskiego czy hiszpańskiego. Jeśli zaś przygotowujesz się np. do matury z geografii, przyda ci się również specjalna encyklopedia Geografia. Encyklopedia szkolna PWN czy zestaw 2500 pytań i odpowiedzi (Geografia: Repetytorium dla maturzystów i kandydatów na studia). Krótko mówiąc: na publikacjach PWN-u możesz polegać jak na Zawiszy... Albo nawet bardziej.

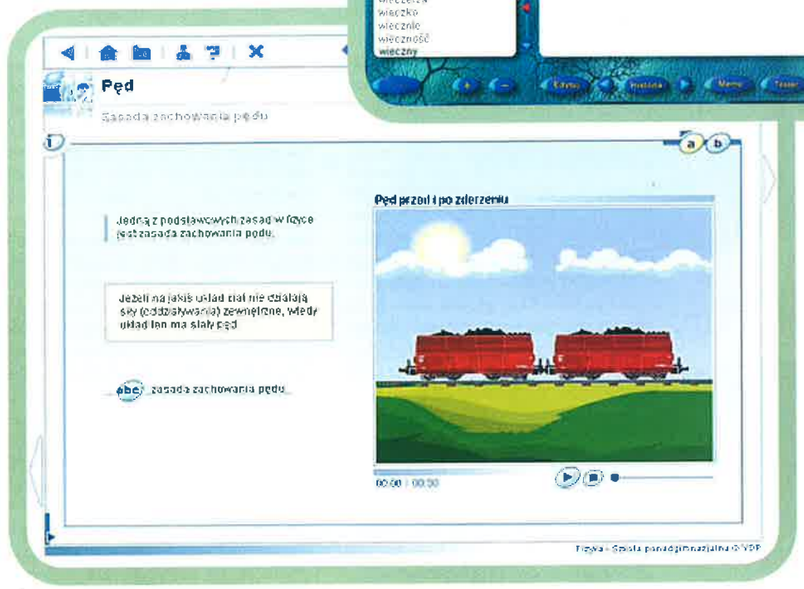
Angielski. No problem!+ [trzy poziomy] – 43 zł [poziom]
Multimedialna encyklopedia powszechna PWN na DVD-ROM. Edycja 2007 – 89 zł
Multimedialny słownik angielsko-polski polsko-angielski PWN-Oxford. Wersja 2.0 – 109 zł
Uniwersalna encyklopedia PWN – 134 zł
Uniwersalny słownik języka polskiego PWN – 134 zł
Wielki multimedialny słownik angielsko-polski polsko-angielski PWN-Oxford. Wersja 2.0 – 179 zł
Geografia. Encyklopedia szkolna PWN – 69,90 zł

YDP

Gdyby przeprowadzić odpowiednie badania, pewnie okazałoby się, że najczęściej kupowanymi programami edukacyjnymi są te do nauki angielskiego. Tymczasem komputer równie dobrze – jeśli nie lepiej – nadaje się do pozyskiwania wiedzy z zupełnie innych dziedzin.



Na szczęście oferta firm produkujących oprogramowanie jest na tyle bogata, że każdy może znaleźć coś dla siebie – tak jak w przypadku YDP. Prawdę mówiąc, byliśmy szczerze zaskoczeni poziomem programów składających się na pakiet dla licealistów. Znaleźć wśród nich można aplikacje pomagające w nauce matematyki, fizyki, chemii, biologii i przedsiębiorczości. To, co nas najbardziej zadziwiło, to sposób, w jaki przekazują wiedzę. Nawet jeśli nie lubisz jakiegoś przedmiotu, powinieneś się dobrze bawić, jednocześnie chłonąc nowe informacje. Wszystko zostało tu w precyzyjny i jednocześnie prosty sposób pokazane, nikt nie powinien mieć większych trudności ze zrozumieniem nawet skomplikowanych zagadnień dotyczących funkcji czy rachunku prawdopodobieństwa.



EduROMy, bo tak nazywa się seria programów dla uczniów z YDP, to nie tylko produkty przeznaczone dla licealistów. Jeśli interesujesz się póki co tylko wiedzą potrzebną do ukończenia gimnazjum czy szkoły podstawowej, tutaj również Young Digital Planet (nazwa jednak zobowiązuje) ma bardzo dużo do zaoferowania. W przypadku gimnazjum pomocą służą aplikacje Matematyka, Biologia, Fizyka, Chemia, Geografia i Historia. Te dwa ostatnie są zresztą charakterystyczne tylko dla gimnazjum. Na najniższym szczeblu edukacji YDP bowiem proponuje zaledwie trzy aplikacje: Matematyka, Przyroda oraz Historia i społeczeństwo. Oczywiście tutaj poziom zagadnień i interfejs dopasowane są do wieku użytkownika. Przy czym jeśli jesteś jeszcze w gimnazjum, lepiej chyba, byś od razu kupił sobie programy do liceum. Nie są znacznie trudniejsze, a nabyta dzięki nim wiedza na pewno nie zaszkodzi. Kto powiedział, że szóstka z matmy to nie jest dobry pomysł?

Warto też dodać, że wydawca ma w ofercie także programy podzielone precyzyjnie na poszczególne lata nauki. I całe szczęście – trochę głupio by było, gdyby dzieci z pierwszej klasy miały się uczyć tego samego, co o pięć lat od nich starsi uczniowie.

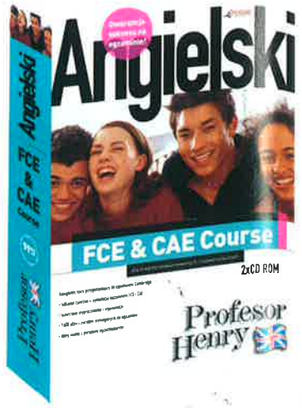
YDP proponuje również szereg programów do nauki języków. Tu prym naturalnie wiedzie angielski. Dosłownie każdy powinien znaleźć coś dla siebie, niezależnie od tego, na jakim poziomie się znajduje. W popularnych kursach EuroPlus+ znaleźć można angielski z Cambridge, Angielski dla nastolatków (dość wczesnych, trzeba dodać – na pudełku widnieje napis 9-13 lat), Reward oraz Business English. Dużą zaletą tych programów jest ich multimedialność – w nauce wspierać się można wieloma filmami i nagraniami. **Dodatkowo do każdego pudełka dołączane są też słuchawki z mikrofonem**, które pozwalają na ćwiczenie wymowy. To ostatnie zresztą jest zobrazowane na wykresie, dzięki któremu można porównać swoją wymowę i intonację do wzorcowej. Czyżby programy były coraz bliżej zastąpienia native speakera?

Na koniec należy też wspomnieć o dwóch bardzo przydatnych słownikach. YDP ma dwa: Collins – polsko-angielski i angielsko-polski, oraz Langenscheidt – polsko-niemiecki i niemiecko-polski. Oba można bez chwili zastanowienia polecić – dźwiękowe nagrania wymowy, obszerna baza, funkcja testowania sprawiają, że mogą one służyć również jako programy do nauki języków.

Słownik Langenscheidt – 99 zł
Słownik Collinsa – 99 zł
EuroPlus+ Angielski dla nastolatków Extra edition – 129 zł
EuroPlus+ Angielski z Cambridge Extra edition – 399 zł
eduROM Matematyka (wszystkie poziomy) – 169 zł
Pakiet Matematyka, Fizyka, Chemia, Biologia, Przedsiębiorczość – 499 zł

EDGARD

Edgard to firma specjalizująca się w programach do nauki języków obcych. W jej ofercie znaleźć można bardzo wiele ciekawych pozycji, dzięki którym na pewno nigdzie w Europie się nie zgubisz. Ale nie tylko...



Zacznijmy niestandardowo, czyli... od francuskiego. Francuski Kurs podstawowy MP3 to dość nietypowa pozycja, bowiem... nie musisz wcale wkładać płyty do komputera, by się uczyć. Co prawda, na kompakcie został dodany programik do nauki słówek, ale zdecydowanie głównym daniem są tu 73 minuty nagrań. O ile tylko dysponujesz odtwarzaczem obsługującym MP3, możesz „osłuchiwać" się z francuskim wszędzie – w samochodzie, tramwaju czy toalecie. Głos słyszany z plików należy oczywiście do francuskiej lektorki, a jako że to kurs dla początkujących, wszystko jest też tłumaczone przez Polaka. Całości dopełnia przydatna książeczka z podstawami – w sam raz do przejrzenia np. w kolejce.

Inną bardzo ciekawą propozycją jest Profesor Henry FCE & CAE Course – program opracowany w jednym celu: by pomóc w zdaniu egzaminów organizowanych trzy razy do roku przez Cambridge. Są to niezwykle popularne certyfikaty, które otwierają drogę nie tylko do pracy w Polsce, ale nawet do studiów za granicą. A że egzaminy są organizowane przez Anglików, podejście do nauki jest zupełnie inne niż w Polsce – i bardzo dobrze.

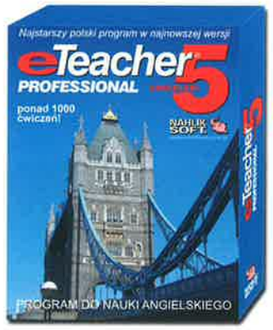
Mieszczący się na dwóch płytach program został tak zaprojektowany, by maksymalnie ułatwić zdanie tych trudnych i wielogodzinnych egzaminów podzielonych na kilka części (Speaking, Reading, Listening, Use of English i Writing). Oczywiście wszystkiego program komputerowy nie jest w stanie nauczyć ani sprawdzić w stu procentach, ale nawet w takich zadaniach jak pisanie czy mówienie może naprawdę pomóc – choćby poprzez prezentowanie wielu wzorcowych wypracowań czy uczeniu charakterystycznych słówek i zwrotów, które powinny zachwycić egzaminatorów. Nie ma jak użyć słowa 'lackadaisical' na egzaminie, mówię ci! ;)

Profesor Henry FCE & CAE Course – 78,90 zł
Francuski Kurs podstawowy mp3 – 24,90 zł
Profesor Marco Słownictwo – 69,90 zł

www.ksiegarnia.pwn.pl

NAHLIK SOFT

Na pierwszy rzut oka oferta Nahlik Softu nie wydaje się szczególnie rozbudowana, jednak nie oznacza to, że nie warto jej się bliżej przyjrzeć. Znaleźć w niej można bowiem kilka bardzo ciekawych programów, które na pewno przydadzą się w nauce – i to nie tylko w szkole.



Nam najbardziej chyba przypadł do gustu program Mistrz Klawiatury II – bardzo sympatyczna aplikacja pozwalająca nauczyć się szybkiego pisania na klawiaturze. Oferuje cały zestaw pożytecznych ćwiczeń, a także odpowiednią dawkę teorii – łącznie z zalecanym ułożeniem palców i informacjami, jak należy wciskać i który klawisz. Na deser dołożono jeszcze grę o trzech stopniach trudności – twoim zadaniem jest wpisywać jak najszybciej (i koniecznie bez błędów) słowa, które pojawiają się na ekranie. Za każdym razem, gdy ci się uda, odsłonisz część jakiegoś obrazka. Przyjemne z pożytecznym.

Chlubą Nahlik Softu i chyba najbardziej złożoną aplikacją jest eTeacher 5 Pro. Najlepszym dla niej określeniem będzie: „kombajn do nauki angielskiego". To rozbudowana aplikacja oferująca ćwiczenia na wszystkich możliwych poziomach (od Elementary aż po Specialist – w sumie 7 stopni!), ma wbudowany własny słownik oraz bogaty zasób informacji gramatycznych. Cenić go będą szczególnie użytkownicy lubiący prostotę – cały interfejs jest zbudowany tak, że można po nim nawigować jak po Windows.

Poza tym w ofercie Nahlik są także programy do nauki francuskiego, niemieckiego, matematyki i fizyki. Co ciekawe, można je kupować w wersjach elektronicznych – bez pudełek, tylko płacąc za ściągnięcie z Internetu, co trochę pomniejsza koszty.

Mistrz Klawiatury II (download) – 49,00zł
eTeacher 5 PRO (download) – 99,00zł
eTeacher 4.0 Niemiecki (download) – 39,00zł

www.nahliksoft.com.pl

TECHLAND

Wrocławska firma znana ci pewnie przede wszystkim z Call of Juarez czy Xpand Rally specjalizuje się również w innej dziedzinie. Produkowała programy edukacyjne, jeszcze zanim na dobre wypłynęła jako twórca znakomitych gier.

Sukcesy w branży rozrywkowej jednak nie sprawiły, że Techland zupełnie porzucił branżę szkolną – przeciwnie, stale i równolegle ją rozwija, oferując coraz to nowsze wersje swoich sztandarowych produktów. Jednym z nich jest bez wątpienia cykl programów do nauki języka angielskiego – Tell Me More. Teraz na rynku obok nazwy występuje już cyferka 8, całość zaś dostępna jest w trzech wersjach: początkujący, średnio zaawansowany i zaawansowany. Programy można kupić osobno albo w jednym zestawie – w tym ostatnim przypadku oczywiście wychodzi najtaniej, choć jeśli już jesteś w miarę zaawansowany, nie opłaca ci się nabywać najłatwiejszej wersji.

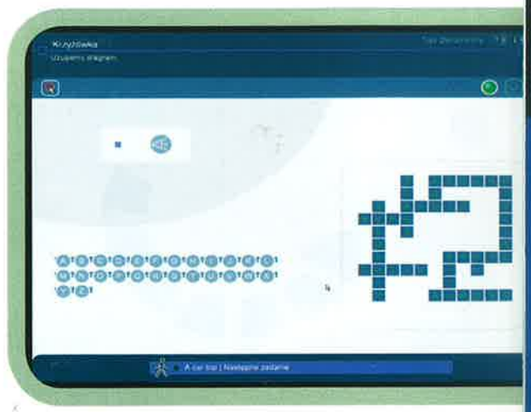
W pakiecie z programem dołączony jest również zestaw słuchawki i mikrofon – i całe szczęście, bo nie sposób sobie wyobrazić pracy z nim bez użycia takiego sprzętu. Bardzo duża część ćwiczeń bazuje tu bowiem na wymowie, a także oczywiście rozumieniu ze słuchu. Dodatkowo specjalnie przygotowane animacje i wykresy pomagają w ćwiczeniu odpowiedniego ułożenia języka przy wymowie poszczególnych wyrazów. Tell Me More to naprawdę profesjonalne narzędzie, niebędące może w stanie całkowicie zastąpić korepetytora, ale zawsze pozwalające na dużą dawkę samodzielnego uczenia się języka.

Oderwijmy się jednak na chwilę od przyswajania sobie języków obcych, a zamiast tego przejdźmy w inne rejony nauki – konkretnie do Socratesa: 103 fascynujących eksperymentów. Ten bardzo niedrogi (niecałe 30 złotych) program teoretycznie przeznaczony jest dla dzieci w wieku 7-12 lat. W praktyce jednak gry i zabawy oferowane przez aplikację (a także dołączone do niego papierowe karty) spodobają się również starszym. Jeśli nigdy nie byłeś dobry z fizyki, a chciałbyś się dowiedzieć masy ciekawostek o reakcjach występujących w przyrodzie, kup ten program... młodszemu bratu. :)

Wróćmy ponownie do nauki języka angielskiego, bo tu mimo wszystko oferta Techlandu prezentuje się najbardziej okazale. Drugim flagowym tytułem po Tell Me More jest Talk to Me, w którym nacisk położono nie na kompleksową naukę języka, połączoną z pomocą w zdawaniu specjalistycznych egzaminów (jak TELC), ale na tym, co najistotniejsze: konwersacjach. Co jak co, ale zawsze największym problemem w przyswajaniu sobie języka obcego jest zrozumienie rozmówcy i umiejętność poprawnego sformułowania wypowiedzi. To właśnie te czynności są dla autorów najważniejsze. Naturalnie również tutaj w pudełku nie zabrakło dołączonego mikrofonu.

To, co stanowi główny punkt programu (tak metaforycznie, jak i faktycznie), to nagrania wideo z autentycznymi scenkami z życia Brytyjczyków i Amerykanów – nie ma tu sztucznego, „studyjnego" gadania. Koncentracja na „żywych" dialogach nie oznacza jednak zupełnego braku ćwiczeń innego typu. Przeciwnie – tych jest całe multum, ale gramatyka przedstawiona jest tak, by jak najmniej przypominać „akademicki wykład", i jest bardziej życiowa – czyli zamiast uczyć się zasad, ćwiczysz szyk wyrazów. To bardzo dobre podejście dla kogoś, kto chce przede wszystkim angielskim sprawnie władać, a nie dostawać piątki w szkole, a później za granicą nie umieć zapytać o to, gdzie jest toaleta.

Na sam koniec zostawiłem program-ciekawostkę, który jednak wielu może się bardzo przydać: English Translator 3. O dziwo, mimo wielkiego i imponującego pudła jest stosunkowo niedrogi (niecałe 50 zł). Potrafi tłumaczyć w obie strony pliki Worda i nawet całe strony internetowe. Jak sobie z tym radzi? Ku naszemu szczeremu zdziwieniu – zaskakująco dobrze! Oczywiście popełnia bardzo wiele błędów, ale w większości przypadków tekst jest jednak możliwy do zrozumienia, momentami przypomina efekt pracy średnio uzdolnionego ucznia. Nie radzę więc mimo wszystko korzystać z translatora bezrefleksyjnie. Jeśli napiszesz wypracowanie po polsku, a później przetłumaczysz je na angielski i tak je oddasz, nie licz raczej na szczególnie wysoką ocenę. Tym niemniej jeśli zrobisz to z głową i sprawdzisz później efekt pracy...



Tell Me More 8.0 Angielski [każdy z trzech poziomów] – 169,90 zł
Tell Me More 8.0 Angielski Pakiet – 399,90 zł
Socrates: 103 fascynujące eksperymenty – 29,90 zł
Talk to Me [pakiet] – 99 zł
Talk to Me [poziomy osobno] – 59,90 zł
English Translator 3 v.3.2 – 49,90 zł

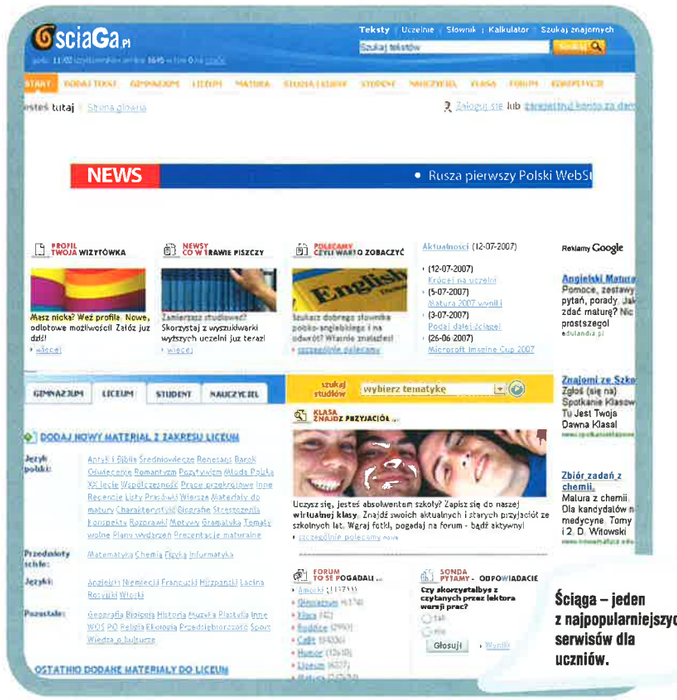
www.techland.pl

WIEDZA Z INTERNETU

Czasy, w których do przygotowania referatu trzeba było pożyczać nie wiadomo skąd różne książki, minęły już dobre parę lat temu. Dziś w zupełności wystarczy do tego celu skorzystanie z Internetu – znaleźć w nim można prawie wszystko, choć nie zawsze za darmo. Wiele serwisów oferuje część lub wszystkie materiały dopiero po wpłaceniu określonej kwoty – zwykle wiąże się to z wysłaniem SMS-a za kilka złotych. Czy jednak na pewno warto płacić?

Oczywiście wszelkie poszukiwania warto zacząć od Google'a (**www.google.pl**). Wbrew obiegowej opinii nie znajdziesz w nim wszystkiego – a jeśli nawet, często do interesujących cię materiałów będziesz musiał się przekopywać przez setki stron z wynikami. Dużo lepiej przejść od razu do serwisów wyspecjalizowanych, w których masz większą szansę na znalezienie użytecznej informacji. To, od czego zaczniesz, zależy przede wszystkim od tego, co jest ci potrzebne.

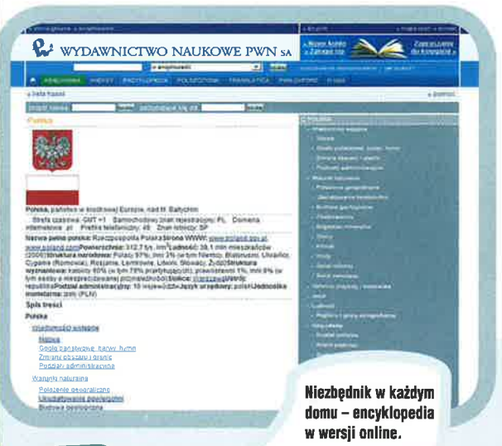
Na pewno dobrym punktem wyjściowym jest serwis PWN-u (**www.pwn.pl**). Szczególnie warto się zainteresować oferowanymi przez niego darmowymi słownikami oraz encyklopedią. Szczerze polecamy słownik ortograficzny (**so.pwn.pl**), słownik języka polskiego (**sjp.pwn.pl**) oraz przede wszystkim encyklopedię (**encyklopedia.pwn.pl**). Baza haseł jest może nieco uboższa niż w przypadku wydań książkowych, ale do większości zadań nada się znakomicie. Jeśli masz wątpliwości, jak powinno się zapisywać jakieś słowo, ewentualnie zastanawiają cię inne sprawy związane z językiem polskim, nie możesz ominąć poradni językowej (**poradnia.pwn.pl**) oraz korpusu językowego (**korpus.pwn.pl**). Wszystkie te usługi są bezpłatne. Jeśli chciałbyś skorzystać z innych, także oferowanych przez serwis, jak np. słownik angielsko-polski i polsko-angielski czy uniwersalny słownik języka polskiego, musisz już zapłacić. Niestety całkiem sporo.



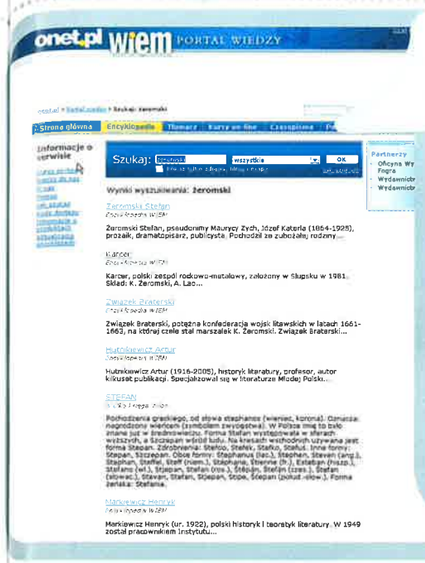
Ściąga – jeden z najpopularniejszych serwisów dla uczniów.

Podczas poszukiwań informacji do referatu czy nawet przygotowując się przed kartkówką bądź odpowiedzią, warto też wskoczyć na obszerny serwis **portalwiedzy.onet.pl**. Największy polski portal internetowy serwuje naprawdę bardzo dużo darmowych materiałów – nic, tylko brać i korzystać. Przede wszystkim warto regularnie odwiedzać WIEM: Wielką Internetową Encyklopedię Multimedialną. Nie tylko znajdziesz tam wiele informacji, których na próżno szukać w internetowej publikacji PWN-u, ale także ściągniesz zdjęcia, które pewnie nieraz poprawią wygląd twojej pracy. Bardzo przydatny jest również tłumacz. Co najważniejsze, znaleźć tu możesz nie tylko hasła w języku angielskim, ale też niemieckim, włoskim czy nawet tak egzotycznym jak hebrajski. W serwisie, niczym wisienka na torcie, znajduje się także biblioteka, w której można znaleźć całe teksty książek, często również lektur. Jednak szczerze polecamy ich drukowanie – czytanie na ekranie komputera choćby kilkudziesięciostronicowych nowel to koszmar. Tak czy inaczej: Portal wiedzy Onetu jest naprawdę ze wszech miar godny polecenia. Miejmy nadzieję, że jego najpopularniejsze funkcje nie staną się znów płatne (kiedyś np. dostęp do WIEM był ograniczony).

Jeśli kiedykolwiek szukałeś jakichś informacji w Internecie, właściwie niemożliwe jest, byś nie trafił na Wikipedię (**pl.wikipedia.org**). Portal ten to prawdziwa skarbnica wiedzy; często oferuje najbardziej wyczerpująco opracowane zagadnienia i hasła, ale... No właśnie – niestety nie można mu ufać w ciemno. Serwis tworzony jest z założenia przez użytkowników, wpisać i zmodyfikować hasło może absolutnie każdy z poziomu wszystkich przeglądarek – nie trzeba nawet zakładać konta! Oczywiście Wikipedia ma kilka mechanizmów obronnych, które mają na celu przeciwdziałanie różnym atakom, jest też cała rzesza ludzi, którzy weryfikują informacje, a nawet kasują całe hasła. W praktyce jednak nierzadko się zdarza, że nieprawdziwe czy też niesprawdzone (a zamieszczone nieraz w dobrej wierze) informacje „leżą" na serwisie bardzo długo. Na pewno warto sprawdzać informacje w Wikipedii, ale dobrze też później starać się zweryfikować je w innym miejscu. Nieco lepiej pod względem merytorycznym prezentuje się anglojęzyczna wersja serwisu (**en.wikipedia.org**), jednak by z niej korzystać, trzeba naprawdę dobrze znać angielski.



Niezbędnik w każdym domu – encyklopedia w wersji online.



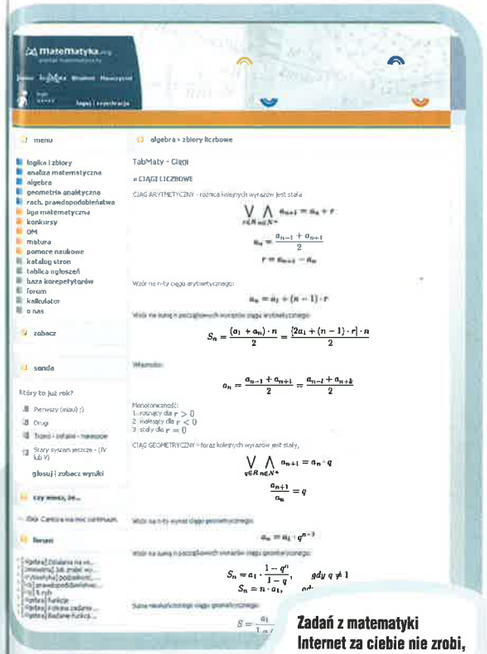
Encyklopedia WIEM – jedno z bardziej multimedialnych źródeł wiedzy w Internecie.

Wikipedia to bardzo obszerne źródło wiedzy, ale nie można jej ufać w ciemno.

Sciaga.pl jest serwisem z darmowym dostępem do publikowanych materiałów, ale pobiera opłaty za... wyszukiwanie prac. To jednak można łatwo obejść dzięki wyszukiwaniu na stronie przy użyciu Google'a. Jeśli np. szukasz informacji o „Siłaczce" Żeromskiego na sciaga.pl, wystarczy w oknie przeglądarki wpisać: „**siłaczka site:sciaga.pl**". To samo można zresztą zrobić z każdą inną stroną zindeksowaną przez Google'a.

To oczywiście nie koniec serwisów ze ściągami i opracowaniami. Te powstają i padają jak grzyby po deszczu, ale na pewno warto też czasem wskoczyć na **sciaga.az.pl** czy **www.aula.pl**.

Na koniec trzeba by wspomnieć o kilku innych, bardzo pomocnych źródłach wiedzy. Masz problem z wyjątkowo trudnym zadaniem z matmy? Sprawdź choćby **www.matematyka.pl** – może ktoś miał to samo, ew. zapytaj innych. Szukasz wzorów – wejdź na **www.matematyka.org**. Interesują cię inne przedmioty? Warto zajrzeć na **www.geografia.com.pl**, **fizyka.org** czy portal naukowy **www.wiw.pl** – jest duża szansa, że znajdziesz to, czego szukasz. W razie problemów ze znaczeniem jakiegoś słowa odwiedź koniecznie **www.slownik-online.pl**, a jeśli WIEM i PWN zawiodą, dodatkowych informacji i zdjęć można też szukać w serwisie **encyklopedia.interia.pl**. Nie należy też zapominać o forach i grupach dyskusyjnych. Przeszukiwanie tych drugich jest bardzo proste za pomocą Google'a (**groups.google.com**), zaś pierwsze bardzo łatwo odkryć, wpisując proste hasła do wyszukiwarki.



Zadań z matematyki Internet za ciebie nie zrobi, ale na pewno pomoże.

Internetowy słownik potrafi wyszukać wszystko w bardzo krótkim czasie.

„Słownik wyrazów obcych" Kopalińskiego cieszy się słuszną sławą.

PAKUJ SIĘ!

Dziś niektóre plecaki to nie tylko spory kawał pozszywanego materiału służący do przenoszenia różnych rzeczy. Niekiedy mamy już do czynienia z futurystycznymi, oddychającymi i „myślącymi" superurządzeniami!

Nawet jeśli trochę przesadzamy, sporo prawdy w tym mimo wszystko jest. Plecaki czy torby można kupić w supermarkecie za 30 złotych, jednak wtedy należy się liczyć, że mogą one nie przetrwać więcej niż jednego sezonu i na pewno nie będą się nadawały do innych, bardziej ekstremalnych celów.

Przy zakupie plecaka warto pomyśleć o tym, że służyć może nie tylko do noszenia książek. Na rynku jest cała masa konstrukcji, które dodatkowo pozwalają na wygodne i bezpieczne przenoszenie laptopa czy choćby słuchanie muzyki dzięki pomysłowo przymocowanemu odtwarzaczowi. Dodatkowo trzeba pamiętać, że na szkole czy uczelni nie kończą się miejsca, w które można się wybrać z plecakiem. Wyprawa w góry czy jakakolwiek dłuższa wycieczka nie mogą się bez niego odbyć. Dobrze więc, by jego konstrukcja była tak ergonomiczna, aby nawet przy ciężkim ładunku pasy nośne nie wbijały się w barki i nie powodowały bólu, dodatkowo wzmagając zmęczenie.

Już samo czytanie specyfikacji niektórych plecaków powoduje bez mała zawrót głowy. Weźmy na przykład Lap Station z JanSport. Specjalnie opracowany (i opatentowany, a jakże) system Airlift, który ma redukować nacisk na ramiona o 50%, pasy w kształcie litery S wypełnione żelem i pokryte „oddychającą" siatką, sporo kieszeni wyprofilowanych tak, by przenosić bezpiecznie teczki, książki czy odtwarzacze muzyczne – a to **wszystko mieści się w pojemnym, 36-litrowym bagażu ważącym ledwie półtora kilogramu**. O tym, jak pewni swojej konstrukcji są producenci, świadczy też dobrze okres gwarancji, który w tym przypadku wynosi... 30 lat!

Dokładnie tyle samo powinna przeżyć polistrowa torba Duffel 50 cm. Jej wymiary to 26,5 x 50,5 x 30,5 cm – zmieścisz w niej akcesoria o objętości 40 litrów. Przy założeniu, że wlejesz do niego dużo wody, a ta się nie wyleje, torba nie powinna być cięższa niż 40,6 kilogramów. Ona sama bowiem waży jedynie niewiele ponad pół kilo.

Znacznie cięższy jest za to plecak Driver 10 – jednak oferuje nieco więcej niż standardowa konstrukcja tego typu. Pojemność ponad 100 litrów, przednia kieszeń wyposażona w organizer, kilka sprytnie umiejscowionych komór do wielu zastosowań oraz... to, co najciekawsze, czyli specjalna rączka do ciągnięcia plecaka zupełnie tak jak walizki. Oczywiście nie zabrakło również kółek – cichych i bardzo wytrzymałych. Tak jak na pozostałe plecaki z JanSport, tak i na ten producent daje aż 30 lat gwarancji. Kto tyle korzysta z jednej torby?!

Niby zwyczajny plecak, ale gdy wyciągniesz rączkę, staje się normalną walizką, którą można za sobą ciągnąć!

Choć wygląda niepozornie, ten plecak to skomplikowana konstrukcja z gwarancją na... 30 lat!

Grunt to stylowe, estetyczne elementy. Np. taki suwaczek...

Niekiedy możesz wybrać, w jakim kolorze chciałbyś mieć plecak lub torbę. Może to być tak klasyczny jak ten widoczny tutaj, a także...

...tak bardzo zwariowany!

Bogatą ofertę plecaków i toreb dla graczy mają także inni znani producenci, choćby Semi-line czy Nike. I choć wszyscy chwalą się technikaliami i specyfikacją, w praktyce w zdecydowanej większości przypadków o zakupie decyduje to, co najbardziej prozaiczne – wygląd (oraz oczywiście cena). Dlatego każdy stara się maksymalnie urozmaicić własną kolekcję, by każdy mógł w jakiś sposób wyrazić swój styl również przez to, jaki kolor, kształt i wzory znajdują się na plecaku, który nosi.

Pod tym względem bardzo bogatą ofertę ma Nike, który postawił w tym sezonie na maksymalną różnorodność. Odmienne wzory, wszystkie dostępne w wielu kolorach, z ciekawymi grafikami itd., itp. Zresztą wystarczy spojrzeć na zdjęcie obok.

Zasadniczo oferta dzieli się na trzy główne grupy: Core, Escape i Edge Elite. Ceny na szczęście nie porażają – można znaleźć coś dla siebie już od 99 złotych, zaś najdroższy model to wydatek rzędu 349 zł, nie jest więc tragicznie. Czym się różnią poza kwotą, które trzeba na nie wysupłać? Core to przede wszystkim elegancja i funkcjonalność, której główną zaletą jest specjalny system chłodzący plecy – ten, kto podróżuje w upale, na pewno doceni tę cechę. Escape to – jak sama nazwa wskazuje – idealne plecaki dla ludzi, którzy chcą uciec... z całym swoim dobytkiem. No, to trochę przesada, ale na pewno pojemność i liczba przegródek zadowolą każdego. Na koniec zostawiliśmy Edge Elite – to już ekstraklasa. Mocne, o świetnym wyglądzie, wyposażone dodatkowo w specjalne poduszki w pasach, dzięki którym ładunek wydaje się znacznie lżejszy niż jest w istocie.

Oczywiście duża część plecaków ma również dodatkowe bajery, które dodatkowo poprawiają możliwości użytkowe – specjalne kieszenie na laptopy, odtwarzacze MP3 itd. – dla każdego coś przydatnego, można by rzec.

Pamiętaj jednak, że technologia technologią, ale... jeśli lubisz swoją starą zieloną torbę, na której można przyczepić masę naszywek i która po popisaniu jej długopisem staje się jeszcze ładniejsza – nie przejmuj się wszystkimi nowościami najbardziej znanych producentów, tylko po prostu trzymaj się własnego stylu. I nie zważaj na resztę...

OBEJRZYJ KSIĄŻKĘ

Chcesz przypomnieć sobie lektury lub po prostu nie masz czasu na czytanie? Oprócz wertowania opracowań warto też coś obejrzeć.

Spora część lektur została już lepiej lub gorzej zekranizowana. Szczególnie dużo tytułów upamiętniających polskie dzieła literackie ma na koncie Andrzej Wajda. Znajomość niektórych jego filmów może się okazać nie mniej ważna niż samo przeczytanie książki. O ile nie masz w domowej filmotece „Pana Tadeusza" czy „Zemsty", istnieją dwa wyjścia. Albo będziesz czekał, aż telewizja wyemituje je ponownie, albo wysupłasz kasę na edycje DVD.

W tym pierwszym przypadku pomóc nie możemy, ale już w drugim zachęcamy do przejrzenia ofert polskich dystrybutorów. Vision oferuje „W pustyni i w puszczy" czy wspomnianego „Pana Tadeusza", zaś Best Film „Chłopów", „Wesele" czy „Noce i dnie". Co ważne, cena wydań DVD jest niewygórowana – filmy można kupić przez Internet już od 12 złotych, a mało które przekraczają kwotę 20 zł. Warto się też rozglądać na aukcjach internetowych w poszukiwaniu całych pakietów. Często ludzie sprzedają po kilkanaście filmów naraz, gdy czyszczą domową filmotekę.

EDGARD
JEZYKIOBCE.PL

KONKURS SMS

Wydawnictwo Edgard jest wiodącym producentem nowoczesnych kursów, programów multimedialnych oraz audiobooków do nauki języków obcych.

Do najbardziej znanych serii wydawniczych należą: Profesor Henry, Mówisz i rozumiesz, Audio Kurs.

Seria Profesor to rozbudowane pakiety multimedialne do kompleksowej nauki języków obcych. Uczą gramatyki, słownictwa, rozumienia ze słuchu, poprawnej wymowy i akcentu.

Audio Kursy kształcą rozumienie ze słuchu, uczą nowych zwrotów i doskonalą posługiwanie się językiem obcym przy minimalnym nakładzie czasu. Dostępne kursy do nauki 16 języków, dla początkujących, średnio zaawansowanych i zaawansowanych. Wersja MP3 zawiera specjalny program komputerowy.

Z okazji 11-lecia wydawnictwa Edgard mamy dla Was do wygrania całe mnóstwo kursów:

- 11 x Profesor Henry 5.0 Słownictwo poziom 1 & 2
- 11 x Profesor Klaus 5.0 Słownictwo
- 11 x Profesor Pierre Słownictwo
- 11 x Profesor Pedro Słownictwo
- 11 x Profesor Borys Słownictwo

oraz Audio Kursy

- 11 x Angielski Kurs podstawowy mp3
- 11 x Angielski Na wakacje
- 11 x Rosyjski Kurs podstawowy
- 11 x Hiszpański Gramatyka
- 11 x Niemiecki w podróży
- 11 x Niemiecki Kurs podstawowy
- 11 x Francuski Kurs podstawowy mp3
- 11 x Niemiecki w pracy
- 11 x Czeski Kurs podstawowy
- 11 x Hiszpański Kurs podstawowy
- 11 x Włoski Niezbędne zwroty i wyrażenia

Wystarczy tylko podać prawidłową odpowiedź:

Nowoczesny kurs Profesor Henry 5.5 Rozumienie ze słuchu i Konwersacje oferuje naukę języka angielskiego przy pomocy:

a) blisko 40 obszernych nagrań, filmów wideo, dialogów i scenek w wykonaniu 15 native speakerów
b) blisko 60 obszernych nagrań, filmów wideo, dialogów i scenek w wykonaniu 15 native speakerów
c) blisko 100 obszernych nagrań, filmów wideo, dialogów i scenek w wykonaniu 15 native speakerów

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.EG.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

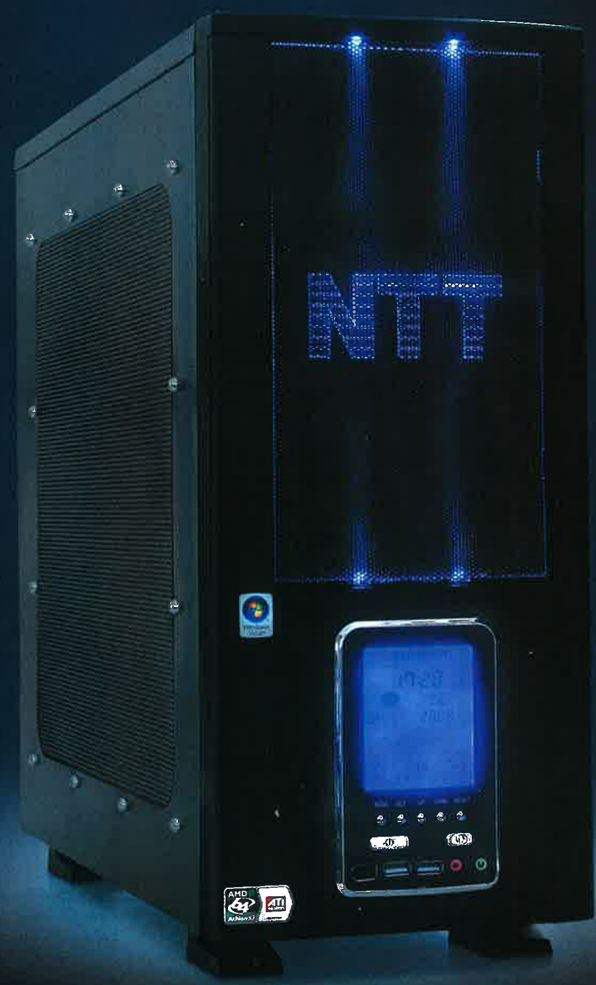
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Odpowiedź znajdziesz na:
www.jezykiobce.pl

Na zgłoszenia czekamy do 1 października 2007 r.

NTT System zaleca system Windows Vista™ Ultimate

NTT Game Series – pogromca gier



NTT Game Series – pogromca gier

Komputer NTT Game W 814G to wydajna maszyna dla prawdziwych koneserów.
Duży zapas mocy, dzięki któremu możesz cieszyć się łatwością korzystania z najnowszych multimediów, cechuje każdy komputer NTT System z serii Game.

Jeśli pociąga Cię prędkość, adrenalina i mocne silniki to ten komputer jest dla Ciebie.

Komputer NTT Game W 814G

- *Dwurdzeniowy procesor AMD Athlon™ 64 X2 6000+*
- *Oryginalny Windows Vista™ Ultimate*
- *Najnowsza płyta główna Gigabyte*
- *Pamięć operacyjna 2 x 2GB DDR2 800MHz Designed for ATI*
- *Karta graficzna ATI Radeon™ HD 2900 XT*
- *Dysk twardy 500GB S-ATA II, Nagrywarka HD DVD*

AMD, logo AMD Arrow, AMD Athlon, a także ATI, logo ATI, Radeon oraz ich kombinacje są znakami towarowymi Advanced Micro Devices, Inc.

AMD 64 Athlon X2
ATI Radeon GRAPHICS

NTT SYSTEM
www.ntt.pl

SPIS RZECZY

MUZYKA ZA PASEM
Temat numeru o odtwarzaczach MP3. Piszemy, na co zwracać uwagę przy zakupie, a także wybieramy sprzęt, który jest szczególnie wart polecenia. Na **s. 148.**

NEWSY, PLOTKI, CIEKAWOSTKI
Jedyne w Polsce newsy bez afer i skandali. Znajdziesz je na **s. 152.**

TESTY
Mimo wakacji do naszego laboratorium trafiło dużo nowego sprzętu. Testy hardware'u zaczynamy na **s. 154.**

KONFIGURATOR
Przegląd najnowszej oferty sklepów komputerowych (wraz z cenami) oraz analiza możliwości komputera CormaCa. Na czym grał w Gothica 3? Czytaj na **s. 162.**

WADEMEKUM
Jak uwiecznić najbardziej fascynujące momenty twoich ulubionych gier? O tym piszemy na **s. 164.**

TRENDY
W tym numerze o technologii RFID. Jeśli nie wiesz, co kryje się za tym skrótem, przeczytasz o tym na **s. 166.**

NDSN
Kontynuacja tematu sprzed miesiąca – tym razem przechodzimy jednak od teorii do praktyki. Jak? Zobacz na **s. 168.**

MAGAZYN
Ghost i inni piszą o tym, co ostatnio widzieli i czytali. Sprawdź ich gust na **s. 172.**

>>> Z punktu widzenia użytkowego najlepiej, gdy odtwarzacz jest jednocześnie pendrive'em, czyli można go podpiąć do komputera bez pomocy dodatkowych kabli. W przypadku mniejszych lub np. wyjątkowo płaskich urządzeń jest to niemożliwe – jeśli planujesz wówczas przenosić dane z innych komputerów, musisz mieć przy sobie stosowny kabel.

>>> Dziś najpopularniejsze są trzy rodzaje wyświetlaczy: czarno-zielony LCD, kolorowy LCD i kolorowy OLED. Jeśli nie planujesz oglądać na odtwarzaczu zdjęć ani filmów, najlepszym wyborem będzie ten pierwszy. Ma tę przewagę nad dwoma pozostałymi, że jest czytelny w każdych warunkach – tak po ciemku, dzięki podświetleniu, jak i w pełnym słońcu. Przy bardzo intensywnym świetle (np. słuchając muzyki podczas opalania się na plaży) musisz być gotowy na to, że w kolorowych urządzeniach będziesz nawigować po omacku.

>>> Klasyczny mini jack to standard w odtwarzaczach MP3 – i całe szczęście. W żadnym razie nie kupuj urządzenia, które ma inne, niestandardowe wejście. Jeśli coś by się stało z twoimi słuchawkami, nie będziesz w stanie ich wymienić na inne, „nieoryginalne".

>>> Wejście line-in czasem bywa przydatne – możesz dzięki niemu podpiąć mikrofon lub przesyłać muzykę bezpośrednio np. z wieży.

>>> Ilość pamięci to już kwestia jak najbardziej indywidualna. Najbardziej typowe dziś pojemności to 1-2 GB. Pamiętaj, że odtwarzacze do 8 GB w większości przypadków korzystają z pamięci flash, zaś powyżej – prawie zawsze wyposażone są w normalny dysk z talerzami. Więcej o tym w ramce: „Ile GB kupić?".

>>> Dyktafony w odtwarzaczach MP3 prezentują bardzo podobny poziom. Najważniejsze jest to, czy „łapie trzaski", tzn. jak bardzo mikrofon jest czuły na dotknięcia i pocierania obudowy. W większości przypadków jeśli chcesz słyszeć, co nagrałeś, nie możesz trzymać odtwarzacza w ręce podczas rejestrowania dźwięku – lepiej go położyć choćby na stole.

Muzyka za pasem

Odtwarzacz MP3 to żaden luksus, półki w sklepach uginają się pod ciężarem różnorodnych urządzeń. Czy wszystkie jednak warte są pieniędzy, jakie należy na nie wydać?

Na tak postawione pytanie odpowiedź jest oczywista: nie. W praktyce 90% obecnych na rynku urządzeń różni się pod niewieloma względami. Czasem jest to tylko cena, czasem również kształt. Prawdziwie nowatorskich i jedynych w swoim rodzaju konstrukcji prawie nie ma.

Zacznijmy jednak właśnie od nich, czyli od**... zegarka z odtwarzaczem MP3.** To żadna nowość, na rynku taki sprzęt obecny jest już od kilku miesięcy. Co więcej – to naprawdę działa i sprawdza się nadspodziewanie dobrze! Cóż jednak z tego, skoro poza niesamowitą bajeranckością nie oferuje wiele więcej – brak w nim radia, wyświetlacza, zaś pojemność to ledwie 256 MB, co nie wystarczy nawet mniej wymagającym użytkownikom. Przejdźmy więc do części głównej, wcześniej jednak warto odpowiedzieć sobie na kolejne pytanie. MP3 czy MP4?

Żadne z prezentowanych w tym tekście urządzeń nie zasługuje tak naprawdę na miano „odtwarzacza MP4". MPEG-4 bowiem to format kompresji audio i wideo, znany powszechnie jako DivX (trochę trywializuję tu historię rozwoju tego standardu, ale nie ma ona większego znaczenia dla tematu). Jeśli liczysz na to, że będziesz w stanie odtworzyć na standardowym wyświetlaczu (choćby był kolorowy i nawet dwucalowy) film z komputera, muszę cię zawieść:

Co w pudle?

Teoretycznie przeróżne gadżety dołączane do odtwarzaczy nie są potrzebne, ale warto docenić ich obecność, tym bardziej że część z nich i tak warto kupić osobno. Szczególnie przydatne są silikonowe etui, futerały do przewożenia czy np. przejściówki pozwalające ładować baterię z dala od komputera. Pamiętaj jednak, że prawie wszystko to można kupić osobno – sprawdź ceny i sam policz, co się bardziej opłaca.

>>> Czytelne, oznaczone, wypukłe i stosunkowo duże przyciski mają znaczenie – wyobraź sobie, że nieraz będziesz chciał przyciszyć muzykę czy zmienić utwór bez patrzenia na ekranik, nie wyjmując nawet odtwarzacza z kieszeni. Jeśli podoba ci się urządzenie z panelem dotykowym, zastanów się, czy dla tego bajeru warto poświęcić mniej wygodną obsługę.

>>> Sprawa jest prosta: jeśli kupisz tani odtwarzacz, od razu wybierz się do sklepu po odpowiednie do niego słuchawki. Na tym elemencie budżetowi producenci zawsze oszczędzają. Po nabyciu droższego playera zwykle nie ma kłopotu – pod warunkiem jednak, że odpowiada ci kolor i długość (oraz obecność/brak „naszyjnika"). Ostatnio też coraz popularniejsze stały się słuchawki silikonowe, które wkłada się do ucha. Gwarantują one nieco lepszą jakość dźwięku i eliminację odgłosów otoczenia, ale jednocześnie są również mniej estetyczne (tj. tylko wtedy, gdy pożyczasz je komuś innemu). Tutaj więc wybór uzależniony jest od indywidualnych preferencji.

>>> Choć nie idealny, odtwarzacz Pentagrama oferuje dobrą jakość dźwięku, bardzo dużą liczbę odtwarzanych formatów oraz wręcz ogromny wyświetlacz.

>>> Ładny, solidny zegarek, odporny na wstrząsy i wodoszczelny, a także... odtwarzacz MP3. Jeden z ciekawszych gadżetów obecnych na rynku. Szkoda tylko, że pamięć to jedynie 256 MB...

owszem, jest to możliwe, ale dopiero po dłuuugiej kompresji pliku – standardowego MPEG-4 żaden normalny mały odtwarzacz nie ruszy. Co innego większe urządzenia, np. najbardziej wypasiony Zen Vision firmy Creative. To już jednak zupełnie inna klasa – nie tylko kosztują wielokrotnie więcej (zwykle sporo powyżej 1500 zł), ale też w ogóle nie nadają się do przenoszenia ich w kieszeni – są po prostu za duże.

Czy jest więc sens kupować coś, co na rynku określane jest jako odtwarzacz MP4? Wbrew temu, co napisałem powyżej: tak. Dziś większość urządzeń z kolorowym

Czy warto być markowym?

Jeśli kupujesz sprzęt od znanych, zwykle dość drogich producentów, nie ma żadnego problemu. Jednak gdy decydujesz się na kupno urządzenia zupełnie nieznanej firmy, np. przez aukcję internetową, musisz zachować szczególną ostrożność. Wszystkie odtwarzacze MP3 tak naprawdę powstają w Chinach, w fabrykach bazujących na tym samym cyklu produkcyjnym i tych samych komponentach. Warto się więc dowiedzieć, co odtwarzacz marki *SuperMatrixPlayer Mega Plus* ma w środku. Jeśli są to np. bebechy Samsunga (co zdarza się nader często), można go raczej kupować bez większych obaw. Warto też zwrócić uwagę na kształt obudowy – zauważ, że jest mnóstwo identycznie wyglądających odtwarzaczy różniących się tylko logo. Zwykle rzeczywiście różnią się tylko tym.

Dodatki

>>> Traveler Set Manty oferuje nie tylko przejściówkę, ale i komplet różnych wtyków USB pasujących do prawie każdego playera.

PRZEJŚCIÓWKA USB -> PRĄD
Jeśli kupiłeś odtwarzacz MP3 z wbudowaną baterią (nie paluszkiem), zwykle jesteś skazany na ładowanie jej przez USB. Czyli – jeżeli np. pojedziesz na wycieczkę i nie będziesz miał dostępu do komputera – sorry, nie posłuchasz muzyki. No, chyba że kupisz odpowiednią przejściówkę. Dzięki niej możesz zasilić odtwarzacz, po prostu podłączając go do zwykłego gniazdka.

ROZGAŁĘŹNIK MINI JACK
Jeśli chcesz słuchać muzyki we dwie osoby z jednego odtwarzacza, kup odpowiedni rozgałęźnik. Znajdziesz go w każdym sklepie z kablami, powinien kosztować około 3 złotych. Uwaga dla melomanów: sygnał podzielony w ten sposób może trochę stracić na jakości. Jednak bliskość koleżanki i słuchanie z nią tej samej muzyki powinno wynagrodzić niedogodności. ;)

GŁOŚNICZKI
Głośnik wewnętrzny w małych i niedrogich odtwarzaczach to w większości przypadków zupełna porażka – gadżet, który zupełnie niczemu nie służy. Jeśli chcesz słuchać muzyki we dwie osoby przy użyciu odtwarzacza – zdecyduj się na inne rozwiązanie. Wiele firm oferuje specjalne głośniki, które pozwalają słuchać muzyki z playera MP3 w plenerze. To oczywiście fajna sprawa, jeśli nie masz żadnego innego wyjścia – taki sprzęt po prostu podłączasz do odtwarzacza i do prądu (lub zasilasz go bateriami, jeśli np. jesteś pod namiotem), po czym delektujesz się... No, nie bardzo. Jakość dźwięku z takich urządzeń jest zdecydowanie za niska i raczej nie opłaca się ich kupować – lepiej zastanowić się nad tańszym (choć zwykle bardziej energożernym) boomboxem.

>>> PowerBank Express to chyba najszybsza ładowarka na rynku – w 15 minut potrafi „załatwić" nawet cztery akumulatory! Dodatkowo można ją podpiąć w samochodzie, a także ładować naraz baterie o różnych pojemnościach.

ŁADOWARKA DO AKUMULATORKÓW
Jeśli kupiłeś odtwarzacz zasilany paluszkami (najpopularniejsze w MP3 playerach są małe AAA), zdecydowanie najbardziej ekonomicznym wyjściem będzie rozejrzenie się za ładowarką i akumulatorami. Zamiast wydawać po dwa złote na każdą baterię, lepiej raz się wykosztować, by później już nie dopłacać. W wyborze ładowarki najważniejsze są dwa elementy: czas, jaki jest potrzebny do naładowania akumulatorów, i liczba slotów. Optymalnym wyjściem jest urządzenie, które może jednocześnie obsłużyć dwa albo cztery paluszki (czas im krótszy, tym lepiej). Dzięki niemu zawsze będziesz miał w zanadrzu naładowaną baterię, więc nie zaskoczy cię niespodziewanie wyczerpane ogniwo.

wyświetlaczem, możliwością przeglądania zdjęć i oglądania krótkich klipów nie różni się ceną od tych z monochromatycznym ekranikiem – a skoro można mieć coś oferującego więcej za tę samą cenę, dlaczego by się nie skusić? Oczywiście tylko pod warunkiem, że jakość dźwięku będzie stała na tym samym dobrym poziomie.

Tu niestety nie ma reguły. Idealnie byłoby, gdybyś mógł przetestować urządzenie przed zakupem. Taka możliwość niestety nie pojawia się zbyt często – zwłaszcza gdy dokonujesz zakupów na aukcjach. O ile nie ma kłopotu z markowym sprzętem, któremu można ufać w ciemno, niestety nie jest tak, że podobnie wyglądające odtwarzacze oferują zawsze tę samą jakość. Ze względu na różne niuanse konstrukcyjne często też zdarza się błąd powodujący ciche trzaski i szumy w momencie, w którym coś się dzieje na wyświetlaczu – najczęściej podczas jakiejś animacji. Z taką wadą jednak da się żyć – w końcu najczęściej słuchasz muzyki z playerem w kieszeni, bez spoglądania na ekranik, który dla oszczędzania energii zawsze się sam wyłącza.

Przed zakupem musisz się też zastanowić, jakie planujesz zastosowania dla odtwarzacza. Zawsze dobrze kupić sprzęt z wbudowanym radiem – nawet jeśli na co dzień go nie słuchasz, czasem może się przydać, zwłaszcza z możliwością „jednoprzyciskowego" nagrywania. Dyktafon to też podstawa, zwłaszcza przy zwalczaniu korupcji i współkoalicjantów... No dobrze, żarty na bok – nagrywanie dźwięku przydaje się zwłaszcza podczas wykładów, których nie sposób zanotować.

Na koniec warto też zwrócić uwagę na inne oferowane bajery – pomysłowość producentów jest tu bardzo duża,

Ile GB kupić?

W ofercie większości producentów są odtwarzacze tak małe, z niewielką pojemnością, jak i te sięgające powyżej 30 GB. Różnice są jednak nie tylko w pojemności i samej wielkości urządzenia. Właściwie wszystkie modele, których pamięć przekracza 8 GB, nie są już wyposażone w dysk typu flash, a w zwykłe „talerze". Co to oznacza w praktyce? O ile upadek na podłogę odtwarzacza z dyskiem flash daje duże szanse, że będziesz mógł go jeszcze używać, w przypadku droższego kuzyna nadzieja jest już zdecydowanie mniejsza. Podatność na urazy mechaniczne standardowych dysków jest tak duża, że wyposażone w nie playery nie są także polecane do zastosowań sportowych. Chcesz mieć podkład dźwiękowy do joggingu? Kup mniejszy model.

>>> Propozycja Creative'a – bardzo tani odtwarzacz w różnych kolorach, niestety pozbawiony wyświetlacza.

>>> Prosta konstrukcja, dobre wykonanie, bardzo duża pojemność – a to wszystko za niewielką cenę. Najlepszy w kategorii cena/jakość.

Model	Pojemność	Dyktafon	Radio	Wyświetlacz	Obsługiwane formaty	Słuchawki	Przenośny dysk	Bateria	Inne	Cena
Creative Zen Stone	1 GB	Brak	Brak	Brak	MP3, WMA	Bez naszyjnika	Tak	Wbudowana, do 10 h		139 zł
Creative Zen Stone Plus	2 GB	Tak	Tak	OLED, dwukolorowy	MP3, WMA, WAV	Bez naszyjnika	Tak	Wbudowana, do 9,5 h		268 zł
Creative Zen V Plus	1-8 GB	Tak	Tak	1,5" OLED, kolor	MP3, WMA, WMA DRM	Bez naszyjnika	Tak	Wbudowana, do 15 h	Line-in, naszyjnik, odtwarzanie wideo	329 zł (1 GB) 799 zł (8 GB)
Thomson EM 2804	4 GB	Tak	Tak	1,8" OLED, kolor	MP3, WMA, WMV, JPEG, MPEG-4	Bez naszyjnika, silikonowe	Tak	Wbudowana	Line-in	499 zł
Thomson EH 308	8 GB	Brak	Brak	1,8" OLED, kolor	MP3, WMA, WMV, MPEG-4	Bez naszyjnika, silikonowe	Tak	Wbudowana, do 15 h	Silikonowe etui, dotykowy panel	489 zł
iPod nano	2 GB	Brak	Brak	1,5" LCD, kolor	AAC, MP3, AIFF, WAV, JPEG	Białe, bez naszyjnika	Tak	Wbudowana, do 24 h	Podstawka dokująca, gry, notatnik, kalendarz, zegar, stoper	549 zł
VTec MP640	1-4 GB	Tak	Tak	2" kolor	MP3, WMA, OGG, FLAC	Bez naszyjnika	Tak	Wbudowana, do 12 h	Zasilacz sieciowy USB, silikonowe etui, pokrowiec ochronny, zawieszka na rękę, kabel line-in	339,90 zł (1 GB) 379,90 zł (2 GB) 479,90 zł (4 GB)
Vanquish R-Touch	1-4 GB	Tak	Tak	2,4", 320 x 240	MP3, WMA, WAV, WMV, ASF, AVI, JPEG, TXT, LRC	Bez naszyjnika	Tak	Wbudowana	Slot na kartę MicroSD, Tetris, dotykowy panel	279 zł (1 GB), 339 zł (2 GB), 429 zł (4 GB)
Bellwood BMP 151	2 GB	Tak	Tak	LCD, mono	MP3, WMA, WAV	Z naszyjnikiem	Tak	1 x AAA		135 zł
Korr KMP 201	2 GB	Brak	Brak	Brak	MP3	Z naszyjnikiem	Tak	1 x AAA		100 zł
Mode Com Ypso	1 GB	Tak	Tak	1,8", kolor	MP3, WMA, WMV, WAV, AMV, JPEG, BMP, TXT	Bez naszyjnika, silikonowe	Tak	Wbudowana, do 10 h	Wbudowany głośnik, słaba jakość dźwięku	179 zł
MPIO FY800	1-2 GB	Tak	Tak	128 x 64, mono LCD	MP3, WMA, ASF	Bez naszyjnika	Tak	Wbudowana, do 15 h	Czytnik kart SD	399 zł (1 GB) 529 zł (2 GB)
Manta Spy	256 MB – 1 GB	Tak	Tak	1,8", kolor LCD	MP3, WMA, WMV, ASF i WAV, OGG, AMV, MTV, JPEG, GIF, BMP, TXT	Bez naszyjnika	Tak	Wbudowana, do 10 h	Wbudowany głośnik	259 zł (1 GB)
Analog MP3 Watch	256 MB	Brak	Brak	Brak	MP3	Rozwijane	Tak	Wbudowana, do 10 h	Analogowy zegarek, wstrząso- i wodoodporny, ładowarka sieciowa, przejściówka z micro na mini jack	597 zł

Czas pracy

Podawane przez producentów czasy ciągłego odtwarzania muzyki bez ładowania baterii to oczywiście wartości szacunkowe, przy czym zwykle „nieco" zawyżone. Tj. najczęściej rzeczywiście player jest w stanie działać przez te obiecane 10 godzin, ale tylko w próżni i przy ciśnieniu atmosferycznym wynoszącym 1234 hPa... No dobra, żartuję. Działanie najczęściej podawane jest dla pracy z wyłączonym wyświetlaczem i mniej więcej w połowie skali głośności. W praktyce więc by uzyskać rzeczywiste wartości, należy zwykle odliczyć od czasu deklarowanego 20-40%.

a niektóre z pozoru mało istotne dodatki mogą się okazać największą zaletą urządzenia. Taką bez wątpienia może się stać wbudowany slot na karty SD. Jeśli możesz skopiować zawartość karty pamięci do urządzenia, zyskujesz dzięki temu bardzo wygodny fotobank – robiąc zdjęcia aparatem cyfrowym (o ile nie masz lustrzanki, w których standardem jest format Compact Flash) nie musisz się przejmować, że zabraknie ci miejsca na SD.

Wreszcie – na końcu, choć wcale nie bez znaczenia – wygląd. Player MP3 to często coś, co zawieszasz na szyi – więc musi się też dobrze prezentować. Tu wszystko jednak zależy od stylu i indywidualnych upodobań. Wszak różowy odtwarzacz w białe ciapki też może być fajowy. ;) ■ MQc

>>> iPod nano to urządzenie szalenie modne, efektowne i oferujące duże możliwości. Szkoda tylko, że nie kosztuje ok. 200 złotych mniej.

Gdzie kupić?

O ile nie należysz do ludzi, którzy wchodzą do sklepu i nie patrzą w ogóle na ceny, powinieneś przed dokonaniem zakupu bardzo uważnie przyjrzeć się temu samemu sprzętowi w kilku miejscach. Gdzie najbardziej opłaca się kupić odtwarzacz MP3?

Zacznijmy od tego, gdzie w ogóle można – tutaj opcji jest kilka. Najszybciej i najłatwiej po prostu pójść do sklepu, o ile oczywiście znajduje się takowy w twoim mieście. Tu wybór jest dość wąski; na małe sklepy nie ma co liczyć, pozostają molochy: Electro World, Saturn, Media Markt czy Euro AGD. Problemem jest tu niestety niedostępność oferty w Internecie. Zawsze jednak warto podzwonić i zapytać o ceny – zwłaszcza jeśli kupujesz coś droższego.

Kolejnym etapem jest Internet – rozwiązanie najtańsze, ale jednocześnie przeznaczone dla ludzi, którym się bardzo nie spieszy, ew. nie mają czasu na objeżdżanie sklepów. Najlepiej jednak nie wchodzić na strony producentów, ale od razu skorzystać z darmowych serwisów porównujących ceny w różnych sklepach sieciowych. Adresów jest kilka, warto odwiedzić wszystkie: **www.ceneo.pl, www.skapiec.pl, www.kupujemy.pl, www.amigos.pl, www.9sekund.pl czy www.nokaut.pl** (wymieniona lista, choć obszerna, nie wyczerpuje wszystkich możliwości). Następnie warto też wskoczyć na aukcje internetowe: tu oczywiście prym wiedzie www.allegro.pl, poza tym można też zerknąć na www.ebay.pl. A gdzie jest najtaniej?

Oczywiście nie ma reguły – wszędzie może trafić się promocja. Należy też pamiętać, że do ceny zakupów przez Internet należy dodać koszty wysyłki często sprawiające, że nagle nabycie urządzenia staje się nieopłacalne (idealnie oczywiście jest wtedy, gdy można kupiony przez Internet przedmiot odebrać osobiście). Sprawdźmy jednak, gdzie najtaniej można było nabyć 18 sierpnia 2007 roku iPoda nano 2 GB.

Allegro: 450 zł (*), Skąpiec: 498 zł, Ceneo: 498 zł, Electro World: 499 zł, Kupujemy: 516 zł, eBay: 530 zł (*), Media Markt: 549 zł, 9sekund: 584 zł, Euro AGD: 599 zł

Oficjalna cena (www.apple.pl): 549 zł (promocja, normalnie kosztował 599 zł)

(*) Brałem pod uwagę tylko ceny „Kup teraz".

Wynik nie zaskakuje: na Allegro trafiła się akurat okazja, ale w stałym repertuarze sklepów dwie największe porównywarki cenowe wskazują na to samo. Jak widać, rozstrzał między cenami za dokładnie to samo urządzenie bywa naprawdę duży, również w sklepach „analogowych". Oczywiście im sprzęt droższy, tym większe różnice.

OBRAZ REŻYSERA FILMU BATMAN POCZĄTEK
HUGH JACKMAN CHRISTIAN BALE MICHAEL CAINE SCARLETT JOHANSSON
PRESTIŻ
Przyjaźń, która zamieniła się w zaciętą rywalizację.
Rywalizacja, która może okazać się śmiertelna.
POJAWI SIĘ NA DVD WE WRZEŚNIU
WARNER BROS. PICTURES AND TOUCHSTONE PICTURES PRESENT
REBECCA HALL ANDY SERKIS PIPER PERABO AND DAVID BOWIE
www.galapagos.com.pl www.warnervideo.com www.prestigethemovie.com
Dystrybucja w Polsce: Galapagos Sp. z o.o.
© 2007 Warner Bros. Entertainment Inc. and Touchstone Pictures. All rights reserved.
Partnerzy medialni:
onet.pl wnętrze CD-ACTION FILMWEB Radio PiN

SHORTY

DirectX 10.1
Microsoft ogłosił nową specyfikację DirectX – 10.1. Z pierwszych informacji wynikało, że... nie ma sprzętu z nią kompatybilnego! Wystarczy jednak (ponoć) zmiana w sterownikach. Ale co z tego, skoro 10% graczy ma kartę kompatybilną z DX10, a do tego Vistę – 4%...
www.microsoft.com

GeForce 9800?
Kodowa nazwa chipu brzmi G92, a karty na nim oparte (9800 GTX i GTS) mają zastąpić modele 8800. Co ciekawe, poza zwiększeniem wydajności (ma być do 3 razy szybsza niż Ultra!) i interfejsie PCIe 2.0 dużo mówi się także o bardzo cichym chłodzeniu.
www.nvidia.com

Nowe Service Packi do Windows
Do beta-testerów trafiły paczki z SP1 do Visty (ma zwiększyć wydajność i kompatybilność) oraz SP3 do XP. Ten ostatni można uznać nawet za dość zaskakujący – wiele osób obawiało się, że XP został już spisany przez Microsoft na straty.
www.microsoft.com

Vista za półdarmo
W ramach walki z szalejącym piractwem Microsoft obniżył o połowę ceny Visty. Niestety póki co tylko w Chinach, ale zawsze to jakiś precedens. I nadzieja na przyszłość, w końcu tańszą wersję Office'a można już u nas dostać.
www.microsoft.com

25 lat płyty Audio CD

17 sierpnia 1982 roku w Langenhagen w fabryce Philipsa (a konkretne należącej do niego wytwórni Polygram) wyprodukowano pierwszą na świecie płytę CD. Było to zwieńczeniem badań prowadzonych wspólnie przez Sony i Philipsa od roku 1979. Pierwsze komercyjne odtwarzacze CD pojawiły się w Japonii już we wrześniu 1983, a w Europie i USA w marcu następnego. Do chwili obecnej sprzedano już ponad 200 miliardów płyt. Co ciekawe, specyfikacja Audio CD nie przewiduje żadnych zabezpieczeń, dlatego też kupując płyty z tym znaczkiem nie natkniemy się na żadne niemiłe niespodzianki w rodzaju DRM-ów.

www.philips.com

LG dla fotoamatorów

Komórkowemu wyścigowi zbrojeń daleko do końca. LG właśnie zaprezentowało model U990 wyposażony w aparat z matrycą o rozdzielczości 5 Mpix, obiektyw Schneider-Kreuznach ze stabilizacją obrazu i autofokusem. Na pokładzie także 170 MB pamięci na zdjęcia. Można kręcić filmiki, a obsługę ułatwia 3-calowy, czuły na dotyk ekran o rozdzielczości 240 x 400 punktów. Model ten jest oczywiście kompatybilny z 3G HSDPA, a do sklepów powinien trafić pod koniec roku. Cena jeszcze nieustalona.

www.lg.com

Zegarek z MP3 i MP4

Firma Brando zapowiedziała MP4 Watch II, mogący odtwarzać zarówno pliki MP3 i WMA, jak i MP4. Na pokładzie znajdzie się tuner radiowy i głośnik, całość będzie mogła także robić za dyktafon, przeglądarkę do zdjęć i czytnik e-booków. Wyświetlacz ma przekątną 1,8 cala i rozdzielczość 160 x 128 pikseli przy 65 tysiącach kolorów. Waga to jedynie 57 gram, zaś z komputerem cudo to łączy się za pomocą USB 2.0. Ceny? 92$ dla wersji 2 GB lub 118 dolarów przy 4 GB. Kolory obudowy? Tylko czarna. Niewiele wiadomo niestety o długości pracy na wbudowanym akumulatorku (podany jest tylko czas słuchania radia – 6 godzin), a może to być piętą achillesową tego gadżetu.

http://usb.brando.com.hk

Gadżet numeru

Tylko dla twojego aparatu!

Zwykłe koszulki to już przeżytek. Za sprawą kameraflage można stworzyć nadruki widoczne tylko przez komórki lub aparaty foto. A choć błyskawica na zdjęciu zbyt ciekawa nie jest, dokładnie w taki sam sposób można tam umieścić dowolny tekst czy grafikę. Choćby „Paparazzim mówimy »nie!«". Co bardzo ważne, by zobaczyć ukryty przekaz, nie trzeba instalować żadnego softu ani kupować nowego sprzętu.

http://kameraflage.com/

Laptopy dla podróżników

1,2 kilograma wagi, wymiary 22,7 x 2,25 x 19,8 cm, matryca o przekątnej 11,1 cala, obudowa z włókien węglowych, dysk 32 GB oparty o pamięć flash, 1 GB RAM-u, procesor Core2 Duo. Najważniejsze jest jednak 11 godzin ciągłej pracy na standardowej baterii i około 15 na opcjonalnej o większej pojemności. Brzmi niesamowicie, ale takie właśnie jest nowe Vaio TZ17GN firmy Sony. Jedyny problem to cena – zanim pobiegniecie do sklepu, musicie zdobyć jakieś 4300 zielonych. Dla potrzebujących większego dysku dostępna jest wersja z tradycyjnym napędem o pojemności 100 GB – za 700$ więcej (TZ18GN). Cóż, klasa i wolność nigdy nie były tanie...

www.sony.com

NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NO

Razer Diamondback 3G
Najważniejsza zmiana to zastosowanie sensora trzeciej generacji znanego z modelu DeathAdder oraz pokrycie obudowy nowym antypoślizgowym materiałem. Jest też bajer – możliwość wyboru koloru podświetlania.
Cena: 49,99$
www.razerzone.com

Microsoft Sidewinder Mouse
Nowa przewodowa myszka Microsoftu ma miejsce na ciężarki, wyświetlacz LCD, 5 programowalnych przycisków, rozdzielczość 2000 dpi, opóźnienie 2 ms i wymienne ślizgacze. Będzie dostępna od października.
Cena: 79,90$
www.microsoft.com

G9
Kolejną przewodową myszkę dla graczy zapowiedział Logitech. Ma sensor 3200 dpi, ekran LCD, podświetlenie, pamięć na profile i rolkę podobną do tej z serii Revolution. Można też zmienić jej wagę i kształt (dwie nakładki).
Cena: 99,90$
www.logitech.com

Pendrive na rękę
Moda na elastyczne opaski dotarła także do świata PC-tów. Skomputeryzowana wersja pozwala zapisać 512 MB danych na wbudowanej pamięci flash, ma chowane złącze USB i dostępna jest w sześciu różnych kolorach.
Cena: 25$
utb.brando.com.hk

Fizyka w notebookach
Ageia zapowiedziała nową wersję swojego chipu wspomagającego obliczenia fizyczne – PhysX 100M. Został on opracowany specjalnie z myślą o notebookach, a pierwsze modele z nim na pokładzie pojawią się ponoć już niedługo.
www.ageia.com

Tani Internet?
Jeśli narzekasz na ceny za Internet, przeprowadź się do Kazachstanu. Według oficjalnego cennika pozbawione limitów łącze 1,5 mega kosztuje tam jedynie... 2458 euro. Miesięcznie. Plus instalacja i modem. Nawet Borata gratis nie ma...
www.osce.org

Wydarzenie miesiąca

VI Ogólnopolski Zjazd O/C & Moders – Gdańsk 2007

W lipcu w Gdańsku odbyła się szósta edycja najważniejszej imprezy dla maniaków podkręcania i modyfikacji komputerów. Tegoroczny zjazd odbył się w hali Stoczni Gdańskiej. Dwa i pół tysiąca ludzi mogło podziwiać, oprócz stałych konkursów (w tym najważniejszego: na najlepiej zmodyfikowaną obudowę), również nowości sprzętowe znanych producentów.

Obudów przyjechało ponad dwadzieścia i naprawdę było na co popatrzeć. Pierwsze miejsce przypadło modyfikacji „Tarantino" – ogromny pająk, a w środku oczywiście komputer, drugie miejsce dla urządzenia zamkniętego w oponie. Odbył się również pierwszy konkurs OC_Teamów. Wzięły w nim udział cztery drużyny. Pokazano, jak na najwyższym poziomie podkręcać oraz chłodzić komputer (ciekły azot, suchy lód). Po zaciekłej walce wygrała drużyna PurePC.pl, drugie miejsce tuż za zwycięzcą zajął Kiełbasa Team. A było o co walczyć. Łączna pula nagród na tegorocznej imprezie przekroczyła 40 000 zł! Ludzie jednak przybywają na zjazd nie tylko po laury, ale także, by poznać się ze znawcami tematu, zasięgnąć opinii, porady i – przede wszystkim – dobrze się bawić! Kolejna impreza za rok – serdecznie zapraszamy.

www.zjazd.pl

4000 dpi dla graczy!

Specyfikacja nowej myszki Razera, Lachesis, zabija. Optyczny sensor o rozdzielczości 4000 dpi (o ile się nie mylę, będzie to pierwsza mysz o sensorze zapewniającym tak dużą rozdzielczość), 9 programowalnych przycisków, 32 KB wbudowanej pamięci do przechowywania profili, ultraniskie opóźnienie 1 ms (typowe dla USB wynosi 8 ms), 16-bitowa komunikacja i obudowa umożliwiająca komfortowe granie zarówno osobom prawo-, jak i leworęcznym. Będzie to oczywiście myszka przewodowa (kabel długości 2 metrów kończy pozłacana wtyczka USB), a jej wymiary wynosić mają 129 x 71 x 40 mm. Dostępna od 30 września w cenie 79,99$.

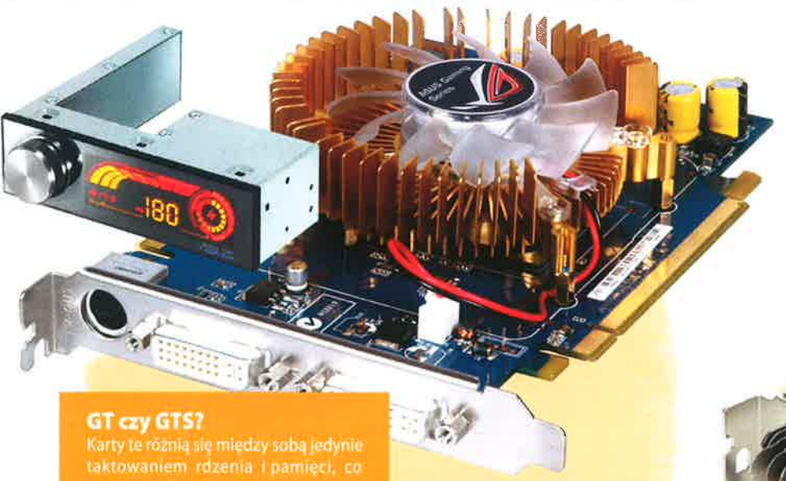
www.razerzone.com

media-tech
2 BASS sounds GOOD
Knows your needs

MT 3316 TORNADA PRO DB

Niezwykły design, najlepsza jakość. 3-drożne kolumny satelitarne zapewnią idealną równowagę średnich i wysokich tonów, a technologia Dual Bass 2-drożny woofer. Poczuj moc 140W w drewnie i zyskaj coś więcej z MT 3316. Do zestawu można podłączyć PC, notebooka, odtwarzacze MP3/4, CD, DVD, konsolę do gier i czerpać radość ze słuchania muzyki, oglądania kina domowego lub szalonych gier dzięki głębi basów woofera. Pilot zdalnego sterowania oraz zewnętrzny procesor muzyczny z pełną regulacją dźwięku zapewnią komfort obsługi.
MT 3316 TORNADA PRO DB ... niewiarygodny dźwięk... ozdoba twojego domu... poczucie luksusu...

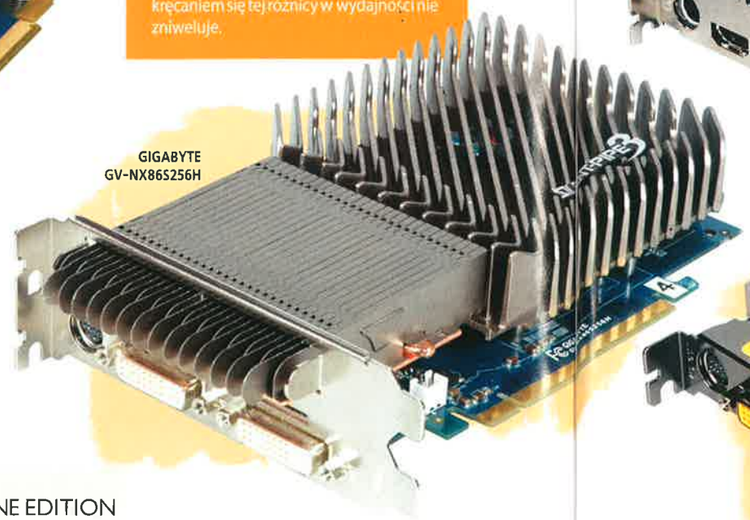
www.media-tech.eu



ASUS EN8600GT OC GEAR

GT czy GTS?
Karty te różnią się między sobą jedynie taktowaniem rdzenia i pamięci, co oznacza jedno – zamiast patrzeć na literki, lepiej porównać cyferki. I zwracać uwagę na cenę, bo różnica w wydajności – jak widać – wynosi około dwudziestu procent.

Uważaj na pamięć!
Na dodatki uwagi zwracać nie trzeba, ale na rodzaj pamięci tak. Bo można kupić kartę z kośćmi DDR2, a to oznacza jedno – będzie dużo wolniejsza niż nieco tylko droższy model z (G)DDR3! I żadnym podkręcaniem się tej różnicy w wydajności nie zniweluje.



GIGABYTE GV-NX86S256H

MSI NX8600GTS DIAMOND EDITION

ZOTAC GEFORCE 8600GT ZONE EDITION

ASUS EN8600GT OC GEAR, GIGABYTE GV-NX86S256H,
MSI NX8600GTS DIAMOND PLUS, ZOTAC GEFORCE 8600GT ZONE EDITION

8600 do zadań specjalnych

KART bazujących na chipach GeForce 8600 jest na rynku multum. I potrafią się niemal wszystkim między sobą różnić. Nie zawsze jednak odstępstwa od standardu mają sens, dlatego też postanowiliśmy sprawdzić cztery różne karty (dwa modele GT i dwa GTS) określane przez polskich dystrybutorów jako „ciekawe".

EN8600GT OC Gear Asusa wyróżnia przede wszystkim dodatkowy panel montowany z przodu obudowy, w miejscu przewidzianym dla napędu optycznego. Po podłączeniu go z gniazdem USB na płycie i zainstalowaniu sterowników zmienia się w całkiem fajne centrum informacyjno-kontrolne. Za pomocą pokrętła można zmienić głośność, obroty wentylatora, a także taktowanie rdzenia karty graficznej. Dodatkowo wyświetlana jest również liczba fps w grze – o ile jakaś jest uruchomiona. Sama karta wyposażona została w duży (i dość głośny) wentylator, który jednak nie chłodzi kości pamięci. Z tego właśnie powodu firmowo karta pracuje na standardowych ustawieniach. Nie jest to też wcale zbyt dobra karta do OC, bo samym zwiększeniem częstotliwości rdzenia za wiele nie zwojujemy.

8600 GTS firmowany przez Gigabyte jest ciekawy z innego powodu – w przeciwieństwie do większości GTS-ów **wyposażony został w pasywne chłodzenie**. Karta zajmuje przez to dwa sloty, ale jest bezgłośna, a przy tym równie szybka co pozostałe GTS-y. Producent chwali się wysokiej jakości kondensatorami, co powinno wpłynąć na wysoką bezawaryjność, dodatkowo zaś do zakupu zachęca gra Supreme Commander, którą znajdziemy w pudełku. Czy to wystarczy, by ją polecić? Jeśli szukasz bezgłośnego akceleratora, ten będzie jednym z najszybszych dostępnych na rynku, choć swoje niestety kosztuje.

Drugi z GTS-ów w zestawieniu dostarczyła firma MSI. **Podobnie jak model Gigabyte i ten wyposażono w chłodzenie zajmujące dwa sloty, ale tym razem w wersji z wentylatorem.** I to niestety dość głośnym. Fakt, że zapewnia on lepsze odprowadzenie ciepła, co powinno umożliwić lepsze podkręcenie karty (dołączone oprogramowanie pozwala zwiększyć częstotliwość pracy karty o maksymalnie 10%), ale nie każdemu ten hałas musi odpowiadać. Tym bardziej że z tyłu znajduje się osobne wyjście HDMI, co teoretycznie predysponuje tę kartę do komputerów typu Media Center. Tyle tylko, że takie maszyny powinny być jak najcichsze... Jako bonus w pudełku znajdziemy grę Company of Heroes.

Ostatnia karta, 8600 GT firmy Zotac, to model najbardziej niepozorny. O połowę mniejsze od konkurencji jest nawet pudełko, mały jest także radiator pasywnego chłodzenia – zajmuje tylko jeden slot. Co ciekawe, choć z tyłu karty widać tylko dwa złącza DVI oraz jedno zintegrowane wideo, w pudełku znajduje się przejściówka DVI-HDMI, dzięki czemu urządzenie równie dobrze sprawdzi się w komputerze Media Center co model firmy MSI. A nawet lepiej, jest w końcu bezgłośna. W przypadku gier jej wydajność jest porównywalna z innymi modelami GT, a więc całkiem dobra – razem z niezłą ceną sprawia to, że **jest to najlepsza w zestawieniu karta do komputera typu MC**, na którym jednak chcielibyśmy także pograć.

Podsumujmy nasze małe „rozpoznanie bojem". Jeśli szukasz najbardziej bajerankiego sprzętu, Asus ze swoim panelem jest nie do pobicia, choć nie przekłada się to niestaty na szczególnie dużą wydajność w grach, bo radiator nie odprowadza ciepła z kości pamięci. **Jeśli szukasz bezgłośnej karty do grania, najlepszy jest Gigabyte GTS.**

Jeżeli szum ci nie przeszkadza, teoretycznie lepszy będzie (po podkręceniu) MSI. Ma w końcu najlepszy układ chłodzący, ale niestety jest to także najgłośniejszy model w zestawieniu.

Na koniec został Zotac – karta najbardziej, naszym zdaniem, uniwersalna: bezgłośne chłodzenie, niezła wydajność, złącze HDMI (poprzez przejściówkę). W komputerach typu Media Center nie ma konkurencji, ale sprawdzi się również w cichej maszynie do gier – jest wprawdzie nieco wolniejsza od Gigabyte'a, ale też tańsza. Cenią wygrywa też z Asusem, a tu różnica w wydajności jest już na granicy błędu ■al

	Asus EN8600GT OC Gear	Gigabyte GV-NX86S256H	MSI NX8600GTS Diamond Edition	Zotac GeForce 8600GT Zone Edition
Ilość i typ pamięci	256 MB GDDR3	256 MB GDDR3	256 MB GDDR3	256 MB GDDR3
Taktowanie rdzenia	540 MHz	675 MHz	675 MHz	540 MHz
Taktowanie pamięci	1400 MHz	2000 MHz	2000 MHz	1400 MHz
Rodzaj chłodzenia	aktywne	pasywne	aktywne	pasywne
Wysokość karty	2 sloty	2 sloty	2 sloty	1 slot
Dodatkowe zasilanie	nie	nie	tak, gniazdo molex	nie
Wynik w 3DMarku 06	4665	5723	5713	4762
Cena	590 zł	650 zł	699 zł	430 zł
Plusy	panel do OC	pasywne chłodzenie, pełna wersja Supreme Commandera	HDMI, pełna wersja Company of Heroes	HDMI, pasywne chłodzenie
Minusy	dość głośny wentylator	–	dość głośny wentylator	–
Power	6	7	7	6
Dodatki	7	7	7	7
Eco	6	7	7	8

ASUS PG221

>>> Wbudowana kamerka to dla miłośników komunikatorów bardzo przydatny bajer.

PEŁEN WYPAS

Asus PG221

Cena: 2200 zł | Asus Polska | http://pl.asus.com/

Monitory LCD to teraz standard. Panoramy też nikogo nie dziwią, nawet jeśli zostały wyposażone w głośniki. Nieco rzadziej zdarzają się dodatkowe gniazda do słuchawek i mikrofonu oraz USB, a także do podłączenia dodatkowych źródeł sygnału, np. odtwarzaczy DVD czy konsol.

Wbudowana kamerka to już jednak bajer naprawdę rzadko spotykany, a gdy doda się do tego jeszcze wbudowany subwoofer i całkiem zaawansowany procesor obróbki dźwięku... wtedy wyjdzie nam ni mniej, ni więcej, tylko **najnowszy model Asusa dla graczy**.

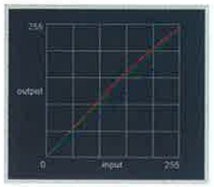
Matryca ma przekątną 22 cale, błyszczącą powłokę, rozdzielczość 1680 x 1050 i została wykonana w technologii TN. Teoretycznie osiąga czasy reakcji na poziomie 2 ms (deklarowane przez producenta) oraz dynamiczny kontrast 2000:1, czym może spokojnie konkurować z najlepszymi – przynajmniej na papierze. W praktyce monitor osiąga czasy reakcji na poziomie 14 ms, ale i tak stawia go to w czołówce LCD-ków. Niezłe są także kąty widzenia, w zupełności wystarczające do komfortowego grania.

Gorzej wypada Asus, jeśli chodzi o odwzorowanie kolorów. Niestety na standardowych ustawieniach obraz jest zbyt niebieski, co odbija się na ocenie jego jakości (uzyskał 78 punktów, najlepszy model w naszym teście miał 100). Na szczęście w menu (działa dość wolno, ale jest przejrzyste) mamy dostęp do wszystkich możliwych opcji regulacji, więc da się z tego monitora wyciągnąć znacznie więcej, ale przy tej cenie nie powinno to być do przyjemnej pracy niezbędne.

O sile tego modelu nie decyduje jednak jakość odwzorowania kolorów, a dodatki. Tu jest wszystko, co tylko może się przydać! Wystarczy podłączyć go do komputera, a na biurku w jednej, estetycznej obudowie mamy panoramę, niezły system audio, kamerkę internetową i hub USB 2.0. O jakości głośników można zresztą napisać dużo więcej, w końcu monitor wyposażony jest w prawdziwe 2.1 (cylindryczny subwoofer znajduje się z tyłu monitora). Można wybrać kilka predefiniowanych ustawień procesora dźwięku, stworzyć własne, a nawet włączyć symulację 3D. Najważniejsza jest jednak jakość, a z nią nie ma żadnych problemów – **to najlepszy zintegrowany dźwięk w monitorze, jakiego dane nam było posłuchać** (ma nawet specjalny tryb, w którym wyłączana jest matryca). Na tym zresztą zalety urządzenia się nie kończą. Są przecież jeszcze dodatkowe złącza do sygnału wideo oraz wbudowana kamerka internetowa o rozdzielczości 1,3 megapiksela. Poza robieniem zdjęć umożliwia ona nagrywanie filmików w rozdzielczości do 640 x 480 przy 30 klatkach na sekundę, co jest wynikiem w zupełności wystarczającym do wszystkich webcamowych zastosowań.

Przyczepić się jedynie można do faktu, że przewód D-Sub dostarczany jest w wersji z dodatkowymi wtyczkami audio i USB (przy podłączeniu przez DVI trzeba więc użyć przynajmniej dwóch kabli), a w pudełku nie ma przejściówki z DVI na HDMI (monitor jest kompatybilny z HDCP).

Ocena PG221 nie jest łatwa. Z jednej strony ma problemy z odwzorowaniem kolorów przy standardowych ustawieniach, ale z drugiej – trudno o bardziej kompletny zestaw funkcji. Do zalet należy też dodać niebanalny wygląd z panelem dotykowym i możliwości sterowania jego oświetleniem. Fakt, że za całość trzeba całkiem sporo zapłacić, ale **jeśli potrzebujesz rozwiązania „wszystko w jednym", niczego lepszego nie znajdziesz**. Jeżeli jednak zależy ci przede wszystkim na jakości obrazu, lepiej zrobisz szukając jej w innych modelach. ■ al



Alternatywa

NEC MultiSync 20WGX2 Pro
Cena: 1982,50 zł
www.nec-display-solutions.pl

Panorama bez tylu bajerów, ale za to oferująca świetną jakość obrazu. Zwycięzca naszego dużego testu monitorów dla graczy w kategorii 1500-2000 zł.

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Przekątna: 22 cale
Stosunek boków: 16:10
Rozdzielczość: 1680 x 1050
Deklarowany czas reakcji: 2 (GTG)
Deklarowane kąty widzenia: 170/160
Deklarowany kontrast: 1000:1 statyczny, 2000:1 dynamiczny
Deklarowana jasność: 300 cd/m² (350 cd/m² maksymalna)
Typ matrycy: TN
Rodzaj powłoki: błyszcząca
Złącza: D-Sub, DVI z HDCP, wejścia audio (chinch oraz mini jack), Composite, S-Video, Component (do 1080p włącznie), wyjście słuchawkowe i mikrofonowe
Tryby wyświetlania obrazu: standardowy, scenerią, kino, gry, noc
Regulacja kolorów: normalne, ciepłe, zimne, sRGB, użytkownika – osobno dla każdego koloru
Zawartość pudełka: kabel zasilający, kabel D-Sub z USB i audio, kabel DVI, kabel Component, instrukcja szybkiego startu, płyty CD z instrukcjami i oprogramowaniem
Instrukcja pl: szybkiego startu
Dodatkowe: głośniki 2.1, hub USB 2.0, kamerka internetowa, szmatka do polerowania
Moc głośników: 2 x 10 W + 15 W subwoofer
Wymiary: 610 x 510 x 220 mm

Asus PG221

7 POWER
9 DODATKI
6 ECO

+ wszystko w jednym • bardzo dobra jakość dźwięku • ciekawy wygląd • szybka matryca

– przeciętne odwzorowanie kolorów • dość wysoka cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

ASUS XONAR D2

>>> W komputerze karta wygląda nawet lepiej – włączają się jeszcze dwie duże diody.

(NIE) TYLKO DLA AUDIOFILI

Asus Xonar D2

Cena: 660 zł | Asus Polska | www.asus.pl

Każda płyta główna wyposażona jest w chip odpowiedzialny za generowanie dźwięku, wydawać by się zatem mogło, że kupno karty muzycznej nie ma zbytniego sensu. Są jednak zastosowania, w których jest to jak najbardziej sensowne. Na przykład gry.

W tej branży niekwestionowanym liderem są karty Creative X-Fi. Konkurencja do tej pory w zasadzie nie istniała, ale na rynek wchodzi właśnie Asus ze swoim Xonarem.

Gustowne pudełko, świetnie wyglądająca karta ze złotymi stykami i robiąca wrażenie specyfikacja. Poza jednym wyjątkiem – **Xonar jest zgodny jedynie z EAX 2.0, podczas gdy najnowsza wersja tego standardu ma numerek 5.0**. Tyle tylko, że Vista i tak nie jest z nim kompatybilna (jego miejsce zajął OpenAL), więc dużym problemem to nie jest, nawet dla graczy. W każdym razie nie byłoby, gdyby nie fakt, że karty X-Fi mają dużo mocniejszy procesor i mniej obciążają CPU, co wprost przekłada się na większą liczbę fps. Różnica niewielka, ale jest. Za to Xonar oferuje lepszą jakość dźwięku i większe możliwości w jego odtwarzaniu i nagrywaniu, ma więcej bajerów przydatnych w kinie domowym oraz ALT, pozwalający usuwać dowolne DRM-y z plików muzycznych.

W sumie jest to karta adresowana do trochę innego odbiorcy niż hardkorowy gracz. **Jeśli częściej słuchasz muzyki lub oglądasz filmy, niż grasz – Xonar będzie wyborem lepszym niż X-Fi.** Póki co jednak panowanie Creative'a na rynku produktów dla graczy zagrożone nie jest. ■ al

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Stosunek sygnału do szumu: 118 dB (wejście i wyjście)
Pasmo przenoszenia (dla danych 24 bit/96 kHz): 10 Hz do 46 kHz (dla wszystkich kanałów)
Pasmo przenoszenia (dla danych 24 bit/192 kHz): 10 Hz do 90 kHz (dla wszystkich kanałów)
Próbkowanie: do 192 kHz/16 lub 24 bity (wejście i wyjście)
Wejście/wyjście S/PDIF: do 192 kHz/16 lub 24 bity
Wyjścia: analogowe 7,1 (4 x mini jack), cyfrowe S/PDIF (chinch), MIDI
Wejścia: analogowe Line-in, Mic-in (2 x mini jack), cyfrowe S/PDIF (chinch), CD-in, AUX-in (3 x wtyczki 4-pinowe)
Kompatybilność ze standardami: Dolby Headphone, Dolby Virtual Speaker, Dolby Pro-Logic IIx, Dolby Digital Live, DTS Connect, EAX 1.0, EAX 2.0, DirectSound, OpenAL

Alternatywa

Sound Blaster X-Fi Extreme Gamer
Cena: 349 zł
pl.europe.creative.com

Karta znacznie tańsza, ale i tak ma wszystko, co potrzebne do grania na najwyższym poziomie (jest zgodna ze wszystkimi standardami używanymi w grach). Oferuje jednak nieco gorszą jakość dźwięku, w pudełku nie ma także kabli, np. do MIDI.

Asus Xonar D2

8 POWER
8 DODATKI
5 ECO

+ świetna jakość dźwięku • wygląd • ALT • kompatybilność z większością standardów

– mniejsza moc obliczeniowa niż X-Fi • EAX tylko w wersji 2.0 • wysoka cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

positiWiFi

PENTAGRAM
sieci i komunikacja

Routery PENTAGRAM Cerberus to wysykoej jakości urządzenia sieciowe zapewniające doskonałe osiągi i stabilną pracę w każdych warunkach.

Cerberus P 6331-4

- Idealny do Neostrady (ADSL - Aneks A)
- Maksymalny transfer **24Mb/s** (ADSL 2+)
- DDNS
- Firewall
- VPN pass-trough
- WEP, WPA i WPA2

Cerberus P 6381-0

- Idealny do sieci kablowych (DSL)
- DDNS
- Firewall
- VPN pass-trough
- WEP, WPA i WPA2

WiFi™

Bezprzewodowe karty sieciowe PENTAGRAM horNET, to doskonałe rozwiązanie dla osób chcących uwolnić się od kabli lub stworzyć zupełnie nową sieć bez konieczności instalacji okablowania sieciowego.

horNET P 6122-L2

- Idealna do każdego komputera klasy PC
- szyfrowanie WEP 64/128-bit, WPA-PSK
- zasięg do 300 m
- certyfikat WiFi

horNET P 6122-09

- kompatybilna z Notebook i PC
- USB 2.0
- szyfrowanie: WEP 64/128-bit, WPA-PSK
- zasięg do 300 m
- certyfikat WiFi

horNET P 6123-09

- przeznaczona do komputerów przenośnych
- szyfrowanie: WEP 64/128-bit, WPA-PSK
- zasięg do 350 m
- certyfikat WiFi

Pełna oferta urządzeń sieciowych dostępna na stronie
www.pentagram.pl

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

PENTAGRAM Europe
Warszawskie Centrum Dystrybucyjne
ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

Autoryzowani dystrybutorzy - Multimedia Vision: www.mmv.pl, AB: www.ab.pl, ABC Data: www.abcdata.com.pl, Action: www.action.pl

BENQ MP510 IBENQ FP94VW

>>> Dobra jakość w świetnej cenie!

>>> Fajny wygląd, dobra matryca i cena – to najlepsza z testowanych przez nas panoram w rozmiarze 19 cali.

KINO DOMOWE (NIEMAL) ZA GROSZE

BenQ MP510

Cena: 1939 zł | BenQ Polska | www.benq.pl

Na początku projektory oferowały tylko duży obraz. Później doszła do tego dobra jakość. Teraz pora na następną rewolucję – cenę. Jednym z najtańszych projektorów jest niedawno wprowadzony na rynek BenQ MP510.

Czy **wielki ekran za niecałe 2000 zł to coś innego niż tylko marzenia? Odpowiedź brzmi: tak.** Testowany model ma przyzwoitą rozdzielczość, która w zupełności wystarczy do oglądania DVD-ków czy DivX-ów. Ma tryb panoramiczny, wejścia D-Sub, Component, S-Video i Composite, więc może współpracować zarówno z komputerem, jak i odtwarzaczami czy konsolami. Jest na tyle cichy, że nie rozprasza i ma na tyle bogate menu, iż można dostosować wyświetlany obraz do koloru ekranu. Da się go też zamontować na suficie, a w trybie Eco lampa wystarcza na 3000 godzin, czyli cztery lata oglądania po jednym filmie dziennie. Lampę można zresztą wymienić na nową (kosztuje 859 zł). Jedyna poważniejsza niedogodność to dość mała jasność (choć nieodbiegająca nawet od dużo droższej konkurencji). Jeśli możemy zaciemnić pokój, problemu nie ma, w przeciwnym razie będziemy jednak musieli czekać z seansem do zmierzchu. I jeszcze jedno – obiektyw ma stałą ogniskową, więc wielkość obrazu można regulować jedynie poprzez zmianę odległości projektora od ekranu.

W sumie jest to sprzęt całkiem fajny, a jak na swoją cenę wręcz świetny. Jeśli możesz go umieścić w zaciemnionym pomieszczeniu, do oglądania filmów na wielkim ekranie w zupełności wystarczy. ■ al

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Technologia ekranu: DLP™ technology by Texas Instruments
Rozdzielczość podstawowa: SVGA (800 x 600)
Możliwe rozdzielczości: 640 x 350 do 1280 x 1024
Jasność: 1500 ANSI lumenów
Kontrast: 2000:1
Wielkość obrazu: 30" to 200"
Wyświetlane kolory: paleta kolorów 16,7 mln
Format obrazu: 4:3 (podstawowy), 16:9 (możliwy)
Źródło światła: 160 W, 2000/3000 godz. (tryb normalny/tryb ekonomiczny)
Głośność pracy: 26/22 dB (tryb normalny/tryb ekonomiczny)
Sygnał wideo: NTSC, PAL, SECAM
Wymiary: 277 x 95 x 208 mm
Waga: 2,6 kg
Obiektyw: f/2,57
Źródła wejściowe: Analog RGB: D-sub 15 pin x 1, Component Video: D-sub 15 pin (dzielony), S-Video: Mini Din 4 pin x 1, Composite Video: RCA x 1
USB Connector: USB x 1, typu mini B
Serial Connector: RS232 8 pin MINI DIN
Pobór mocy: maks. 250 W
Języki OSD (On-Screen Display): angielski/francuski/niemiecki/włoski/hiszpański/ rosyjski/chiński/japoński/koreański/szwedzki/duński/turecki/czeski/portugalski/tajski/polski
Funkcje dodatkowe: dostosowanie kolorów do koloru ściany, licznik prezentacji, automatyczne dostrojenie, ukrywanie obrazu, automatyczne

MAŁA PANORAMA DLA GRACZY

BenQ FP94VW

Cena: 899 zł | BenQ Polska | www.benq.pl

Panoramiczne LCD-ki, niegdyś będące jedynie ciekawostką, zaczynają zyskiwać status standardu. I to nie tylko wśród miłośników filmów, ale także gier. Wymagania obu tych światów stara się połączyć BenQ w najnowszym modelu 19-calowym.

Na pierwszy rzut oka urządzenie wygląda podobnie jak testowany niedawno, bardzo dobry model 24-calowy (FP241VW). Różni się jednak szczegółami – nie ma na przykład półeczki na górze, inaczej też rozwiązano podstawkę – a także specyfikacją techniczną. I nie chodzi jedynie o niższą rozdzielczość (1440 x 900), ale też matrycę.

Z jednej strony to dobrze, bo w FP94VW jest ona bardzo szybka (wg specyfikacji około 2 ms GTG, w testach około 14 ms, co jest wynikiem plasującym ten model w czołówce LCD-ków), z drugiej strony jednak mamy mniejsze kąty widzenia (w praktyce oznacza to, że o ile głową można trochę ruszać na boki bez obawy o przekłamania kolorów, w pionie najlepiej żadnych ruchów nie wykonywać), a także mniejszy kontrast i jasność maksymalną. Tyle że wartości te i tak są bardzo przyzwoite, zaś pomiar jakości wyświetlania kolorów stawia ten model w ścisłej czołówce tych, jakie mieliśmy w wielkim teście w numerze czerwcowym (uzyskał 94 punkty, najwięcej spośród panoram w rozmiarze 19 cali)!

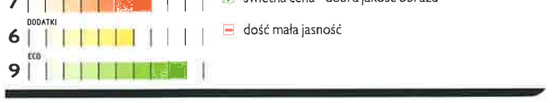
Jeśli dodać do tego wbudowane gniazdo HDMI, wyjście słuchawkowe i matrycę wystarczającą do oglądania materiału HDTV w rozdzielczości 720 p, wnioski nasuwają się same. **BenQ FP94VW to bardzo dobra propozycja dla osób szukających małego LCD-ka**, który nie tylko sprawowałby się świetnie w grach, ale dodatkowo bezproblemowo pozwalał na podpięcie konsoli czy dekodera telewizji satelitarnej z sygnałem HDTV. ■ al

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

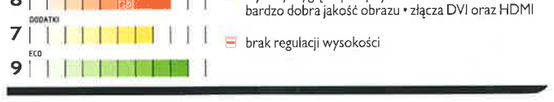
Przekątna: 19 cali
Stosunek boków: 16:10
Rozdzielczość: 1440 x 900
Deklarowany czas reakcji: 5 ms/2 (GTG)
Deklarowane kąty widzenia: 160/160
Deklarowany kontrast: 800:1
Deklarowana jasność: 300 cd/m²
Typ matrycy: TN
Rodzaj powłoki: matowa
Złącza: D-Sub, DVI, HDMI, wyjście słuchawkowe
Tryby wyświetlania obrazu: standardowy, filmy, dynamiczny, foto, gry rajdowe, gry akcji
Regulacja kolorów: normalne, niebieskawe, czerwonawe, użytkownika – osobno dla każdego koloru
Zawartość pudełka: kabel zasilający, kabel D-Sub, kabel DVI, instrukcja szybkiego startu, płyty CD z instrukcjami, oprogramowaniem i profilami ICM
Instrukcja pl: szybkiego startu i skrócona
Dodatkowe: HDMI, montaż na ścianie (VESA)
Wymiary: 490,2 x 369,9 x 172,5 mm
Cena: 899 zł

Benq MP510



+ świetna cena • dobra jakość obrazu
– dość mała jasność

BenQ FP94VW



+ stylowy wygląd • przejrzyste menu ekranowe • bardzo dobra jakość obrazu • złącza DVI oraz HDMI
– brak regulacji wysokości

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

www.Spotler.pl
PROMOCJA DZWONKI SMS na 7240 2 SŁOTE
TAPETY SMS na7441
WSZYSTKIE TELEFONY Z KOLOROWYM WYŚWIETLACZEM
GRY SMS na 7940
PROMOCJA TAPETY SMS na7140 1 zł
PROMOCJA ANIMACJE SMS na7240 2 SŁOTE
DZWONKI Poli 7441 MP3 7641
GRY JAVA SMS na 7940
DZWONKI ODGŁOSY SMS na 7240
HIT! SMS na7940
SŁOWNIK ANGIELSKO-POLSKI SMS o treści GTT1338
MAPA FOTORADARÓW GTT1340
DRINKOMAT GTT1378
103 NAJLEPSZE DOWCIPY o goralach, o policjantach, o blondynkach, o teściowej, dla dorosłych GTT1343 GTT1344 GTT1345 GTT1346
KOMPUTEROWY PULPIT W KOMORCE SMS o treści GTT1382
MAPA W KOMORCE SMS na 7940
Polska GTT1211
Warszawa GTT1215
Poznań GTT1216
Wrocław GTT1212
Kraków GTT1210
Łódź GTT1235
Gdańsk GTT1220
WYŚLIJ SMS O TREŚCI GRA3 NA NUMER 7140 I ODPOWIADAJ NA PYTANIA
CZAS TRWANIA KONKURSU: OD 29.08.2007 DO 30.09.2007
FLATOUT KONKURS 2
DO WYGRANIA 10 GIER
Regulamin konkursu na www.spotler.pl
Koszt wysłania SMS-a na numer 7140 1,22 zł brutto (1 zł netto)
INSTRUKCJA OBSŁUGI
Aby pobrać jeden z naszych obiektów wyślij SMS z kodem podanym przy obiekcie na odpowiedni numer: dla TAPET oraz DZWONKÓW POLI na numer 7441, dla DZWONKÓW MP3 na numer 7641, dla GIER JAVA,GIER JAVA GAMELOFT i APLIKACJI na numer 7940, dla DZWONKÓW, ANIMACJI i ODGŁOSÓW w PROMOCJI na numer 7240, TAPET w PROMOCJI na numer 7140. Przykład: dla tapet w treści wpisz np. WTT9155 i wyślij na 7441. Dla dzwonków poli wpisz np. PTT5664 i wyślij na 7441. Aby wysłać obiekt do znajomego po kodzie obiektu wpisz „ kopkę oraz numer znajomego Przykład: dla tapet w treści wpisz np. WTT9155.507998998 i wyślij na 7441, dla dzwonków poli wpisz np. PTT5664.507998998 i wyślij na 7441. Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element. UWAGA!Sprawdz na www.spotler.pl czy twój telefon obsługuje wybraną przez Ciebie grę!
Video SMS na 7441
PRAWDZIWE ZWIERZĘ W TWOJEJ KOMORCE SMS na 7940
RYBKA GTT1420
SWINKA GTT1416
TAMAGOTCHI GTT1480
GTT3106
GTT3076
Aby pobrać tapetę, grę, animację lub dzwonek musisz mieć poprawnie skonfigurowane połączenie WAP. Jeśli nie wiesz jak to zrobić, zadzwoń do biura obsługi klienta swojego operatora GSM i poproś o przesłanie SMS-a konfigurującego. Więcej szczegółów znajdziesz na www.spotler.pl/pomoc. Usługi dostępne w sieciach ERA, PLUS, IDEA, Orange. NETIA. Połączenie z numerem +7402 wynosi 1,22 zł brutto (1 zł netto). Koszt wysłania SMS pod numer 7140 wynosi 1,22 zł brutto (1 zł netto); numer 7240 7258 wynosi 2,44 zł brutto (2 zł netto); numer 7441 wynosi 4,88 zł brutto (4 zł netto); numer 7641 wynosi 12,20 zł brutto (10 zł netto); numer 7940 wynosi 10,98 zł brutto (9 zł netto). Regulaminu serwisu dostępny w Internecie pod adresem www.spotler.pl/regulamin oraz na stronie WAP pod adresem wap.spotler.pl/regulaminy. Wysłanie sms-a oznacza akceptację zasad korzystania z serwisu określonych w Regulaminie. Reklamacje: help@spotler.pl Jeśli masz problemy z połączeniem prześlij wiadomość obiektu wyślij e-mail z dokładnym opisem problemu na adres help@spotler.pl lub zadzwoń pod numer 0-22 358-60-16 (od pon. do pt. w godz. od 12.00 do 17.00)

KOMPUTRONIK INFINITY CYBERSPORT GOLD SIGNATURE

Wyniki

3DMark 2006
Ogólny: 9622
SM 2.0: 3944
HDR/SM 3.0: 3777
CPU: 3783

Company of Heroes
Niskie detale
800 x 600: 356
1280 x 1024: 333
1680 x 1050: 268

Wysokie detale
800 x 600: 151
1280 x 1024: 93
1680 x 1050: 74

S.T.A.L.K.E.R.
Niskie detale
800 x 600: 498
1280 x 1024: 464
1680 x 1050: 415

Wysokie detale
800 x 600: 75
1280 x 1024: 73
1680 x 1050: 65

>>> Podświetlenie wydajności nie zwiększa, ale wygląd też się liczy.

CZEGO UŻYWAJĄ PROFESJONALIŚCI

Komputronik Infinity Cybersport Gold Signature

Cena: 4850 zł | Komputronik | www.komputronik.pl

PO LIMITOWANEJ serii maszyn dla fanów F1 Komputronik wprowadza na rynek następne modele pecetów przygotowanych specjalnie z myślą o fanach gier. Tym razem są to urządzenia przygotowane razem z Heyah Logitech Cybersport, a nam udało się ściągnąć do testów jeszcze gorący, najlepszy model – Gold.

Jako że od prawie roku w każdym numerze możecie znaleźć nasze propozycje zestawów, porównanie prezentowanego tutaj z PC-tami w Konfiguratorze jest nieuniknione. Tyle że bezpośrednia konfrontacja nie bardzo ma sens – są to maszyny adresowane do nieco innych odbiorców. Infinity Cybersport to kompletny (nie licząc monitora) komputer do grania, w zestawie znajdziemy więc także system operacyjny Windows XP, świetną myszkę z podkładką, klawiaturę, a także duży, podświetlany wentylator na procesorze i dwie katody rozjaśniające na niebiesko wnętrze komputera. To podraża koszt zestawu, dlatego też porównanie z Konfiguratorem byłoby niesprawiedliwe.

Wyniki, jakie uzyskał w testach zgodnych ze standardem używanym przez nas we wspomnianym dziale, znajdziecie w ramce. W końcu w grach liczy się wydajność, a nie dodatkowe bajery. Tym bardziej że mimo budzącego szacunek wyglądu cooler Revolteca wcale rewelacyjny do OC nie jest, choć dzięki zamontowanemu w obudowie regulatorowi obrotów może się stać niemal niesłyszalny.

Kontrowersyjne jest także – moim zdaniem – połączenie czterordzeniowego procesora z kartą graficzną 8800 GTS w wersji 320 MB. Procesor bez problemu wystarczy do grania nawet w najwyższych rozdzielczościach, ale karta już tak dobrze sobie radzić nie będzie, zwłaszcza po włączeniu wygładzania krawędzi. Przydałaby się choćby wersja 640 MB, tyle że... no właśnie, nie bardzo jest z czego zrezygnować. Nie ma nawet słabszego czterordzeniowca, a 8600 GTS byłby tu profanacją.

Najlepiej pozbyć się czterordzeniowego procesora. Zamiast niego w większości nowych gier lepiej się będzie sprawował dobrze podkręcony model z dwoma rdzeniami. A za zaoszczędzone pieniądze zamontować 8800 GTX, nawet za drobną dopłatą. Rezultaty byłyby w większości gier lepsze przy niemal tych samych kosztach (licząc peryferia, które można z czystym sumieniem każdemu polecić). Jest tylko jedno „ale". Uwagi te piszę z punktu widzenia gracza lubiącego skakać po wielu nowych tytułach, a nie e-sportowca, który skupia się na góra kilku (a najczęściej jednym). A przede wszystkim dla takich osób Infinity Cybersport Gold Signature jest przeznaczony.

Stąd też w ostatecznej ocenie napiszę jedno: **jeśli zależy ci na bajerach lub też trenujesz przed startami w Heyah Logitech Cybersport, ta konfiguracja najpewniej będzie optymalna.** Jeśli jednak szukasz komputera, który ma dobrze służyć w jak największej liczbie nowych gier, lepiej zrobisz dokonując paru drobnych modyfikacji. Jakich? Zapraszam do Konfiguratora. ■ AI

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Procesor: Intel Core2 Quad Q6600 2,4 GHz (S775) BOX
Wentylator na procesorze: Revoltec
Oprogramowanie: Microsoft Windows XP Home PL SP2b OEM
Płyta główna: Asus P5N-E SLI Nvidia nForce 650i SLI
Pamięć RAM: Kingston DDR2 2x 1 GB 800 MHz CL5
Karta graficzna: GeForce 8800 GTS Gigabyte 320 MB TV & 2x DVI (PCIe)
Dysk twardy: Seagate 320 GB Barracuda 7200,10 (16 MB, Serial ATA II, zapis prostopadły)
Napęd optyczny: LG SuperMulti DVD+/-RW GSA-H62N bulk black (Serial ATA, bez oprogramowania)
Obudowa: Yesico B989 OPENAir Black
Zasilacz: zasilacz Be-quiet Straight Power BQT E5-500 W
Mysz: Logitech G5 Laser Mouse (refresh)
Podkładka pod mysz: Steelpad QcK mini
Klawiatura: Logitech G11 Keyboard
Dodatki: instrukcja obsługi komputera, zimne katody CCFL niebieskie – 2 szt.

Komputronik Infinity Cybersport Gold Signature

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

OVH.PL

Nie stać Cię na drogi hosting?! Dodatkowe usługi kosztują?
A może szukasz serwera bez limitów transferu i bez kosztów instalacji, z umową już od 1-go miesiąca?

Duży wybór dystrybucji Linuksa, FreeBSD, Windows, darmowa reinstalacja systemu, monitoring 24/7, wykresy MRTG, tryb netboot, zdalny reboot sprzętu, tryb rescue z panelem diagnostycznym, konsola vKVM, oraz wiele innych.

Wszystko to oferujemy w cenie serwera!

www.ovh.pl

OVH Sp. z o.o. - Pl. Powstańców Śląskich 16-18 - 53-333 Wrocław - tel. +48 71 786 07 00 - email: pomoc@ovh.pl

KONFIGURATOR

Witamy w poradniku przygotowanym razem z jednym z największych sklepów internetowych w Polsce. W tym odcinku testujemy mocne AMD z GeForce 8800 GTS, Quad Core z 8800 GTX, komputer CormaCa i... najtańsze Pentium podkręcone do 3 GHz! Uwaga: podajemy ceny samych komputerów, bez myszek, klawiatur, Windows czy monitorów, ale wyszliśmy z założenia, że to większość graczy już ma.

Allor | Komputery dla gracza

Jak i czym testowaliśmy?

Na każdym komputerze zainstalowany został Windows XP Professional SP2 z łatkami krytycznymi i sterownikami w najnowszych wersjach. Testy przeprowadziliśmy za pomocą 3DMark 2006 (test standardowy), S.T.A.L.K.E.R.-a (timedemo) oraz Company of Heroes (wbudowany benchmark).

KUPON RABATOWY

Zamów komputer w jednej z proponowanych przez nas konfiguracji w sieci sklepów Komputronik, by otrzymać **3%** rabatu na jego zakup. Do otrzymania rabatu uprawnia aktualne wydanie CD-Action; zamawiając w sklepie internetowym przy logowaniu się podaj hasło **CDAction**.

3%

Poniżej prezentujemy najszybsze komputery w każdej z trzech kategorii (kryterium to liczba punktów w teście 3DMark 06). Uwaga: podajemy ceny aktualne w chwili testowania. W przypadku starszych konfiguracji aktualna cena może być sporo niższa, ale w niektórych przypadkach mogą się pojawić problemy z dostępnością niektórych komponentów.

Najlepsze w 3DMarku 06	Zestaw	Procesor	Pamięć	Karta graficzna	Płyta główna	Cena	3DMark 06	3D/Cena
	Eco IX O/C	Intel Pentium Dual Core E2140 @ 3 GHz	GoodRam DDR2 512 MB 800 MHz x2	Galaxy GeForce 8600 GE 256 MB	EVGA nForce 650i Ultra Mainboard	2016	5581	276,84
	Gamer VI O/C	Intel Core2 Duo E4400 @ 3 Ghz	GeIL Dual Ultra 2x 1 GB DDR2 800 MHz	Radeon HD 2900 XT Asus 512 MB	Asus P5B Deluxe	3961	10559	266,57
	Power VIII	Intel Core2 Quad Q6600	GeIL Dual Ultra 2x 1 GB DDR2 800 MHz	GeForce 8800 GTS Gigabyte 320 MB x2	Asus P5N-E SLI	5158	12441	241,2

Zestaw Sensilo CD-Action Eco IX OC

Płyta główna	EVGA nForce 650i Ultra Mainboard	363 zł
Procesor	Intel Pentium Dual Core E2140 1,6 GHz @ 3 GHz	254 zł
Pamięć	GoodRam DDR2 512 MB 800 MHz CL5 x2	160 zł
Dysk twardy	Seagate 160 GB Barracuda 7200.10 (8 MB, Serial ATA II, zapis prostopadły)	206 zł
Karta graficzna	Galaxy GeForce 8600 GE 256 MB HDTV & DVI (PCIe)	569 zł
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-RW SH-S203B bulk black + (Serial ATA, Vista)	107 zł
Obudowa	Chieftec BG-02B-B-B – bez zasilacza	176 zł
Zasilacz	Zasilacz do obudowy Chieftec (GPS-400AA-101A) 400 W bulk	181 zł
Cena całości		2016 zł

Dlaczego?

Niedawno miała miejsce premiera „nowych" procesorów Pentium serii E2xxx. Ze starymi nie mają one nic wspólnego – są to nieco tylko okrojone Core2 Duo. To oznacza jedno – kręcą się jak złoto! Dla AMD oznacza to bardzo duże problemy, bo okazuje się, że nawet najtańsze Intele – po małym OC – potrafią pokonać najszybsze Athlony. Tyle teorii, pora na praktykę. Jak widać, sensowną konfigurację do OC z E2140 na pokładzie udało się złożyć za nieco ponad 2000 zł. To wystarcza, by pobić najszybszy dotychczas zestaw Eco VII (jego wyniki znajdziecie w nawiasach). Nokaut AMD? Niezupełnie. Tamten zestaw był o 500 zł tańszy, a wyniki pokazują, że w wyższych rozdzielczościach różnica jest minimalna. Wąskim gardłem jest w obu przypadkach karta graficzna, zaś mała przewaga Intela wynika z faktu, że w Eco IX znalazła się firmowo podkręcona 8600 GE.

Alternatywy

Gdy do wydania mamy około 2000 złotych, wybór jest... wbrew pozorom wcale nie taki prosty. Choć Eco IX OC jest najszybszy, w podobnej cenie można kupić Eco VII, dozbrojony dodatkową pamięcią i szybszą kartą graficzną. A wtedy wyniki w wielu bardziej wymagających grach będą znacznie lepsze, bo taki Gothic 3 czy S.T.A.L.K.E.R. znacznie lepiej czują się z 2 GB RAM-u. W dodatku w przypadku AMD nie musimy wchodzić do BIOS-u, co dla wielu osób jest bardzo dużą zaletą.

Dla kogo?

Rozważania między rozbudowanym Eco VII a Eco IX OC to wybór między konfiguracją osiągającą pełnię możliwości już w momencie zakupu a komputerem, który wprawdzie działa dobrze od samego początku, ale skrzydła rozwija dopiero po dalszych zakupach. Jeśli chcesz mieć sprzęt bardziej rozwojowy, lepsza będzie IX. Jeśli najważniejsza jest cena – VII to nadal świetny wybór.

Wyniki

3DMark 2006

Ogólny:	5581 (4253)
SM 2.0:	2329 (1851)
HDR/SM 3.0:	2030 (1628)
CPU:	2588 (1511)

Company of Heroes

Niskie detale:	
800 x 600:	250 (150)
1280 x 1024:	187 (137)
1680 x 1050:	124 (115)
Wysokie detale:	
800 x 600:	76 (61)
1280 x 1024:	46 (40)
1680 x 1050:	32 (27)

S.T.A.L.K.E.R.

Niskie detale:	
800 x 600:	349
1280 x 1024:	268
1680 x 1050:	217
Wysokie detale:	
800 x 600:	64
1280 x 1024:	43
1680 x 1050:	32

Zestaw Sensilo CD-Action Gamer IX

Płyta główna	Asus M2N-SLI Deluxe nForce 570 SLI	394 zł
Procesor	AMD Athlon 64 X2 5600+ BOX (Socket AM2)	578 zł
Pamięć	GeIL Dual 2x 1 GB DDR2 800 MHz	394 zł
Dysk twardy	Seagate 250 GB Barracuda 7200.10 (16 MB, Serial ATA II, zapis prostopadły)	248 zł
Karta graficzna	EVGA GeForce 8800 GTS 640 MB TV & 2x DVI (PCIe) SuperClocked	1549 zł
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-RW SH-S203B bulk black + (Serial ATA, Vista)	107 zł
Obudowa	Chieftec BG-02BBSL	174 zł
Zasilacz	Chieftec (GPS-550AB-A) 550 W bulk	258 zł
Cena całości		3702 zł

Dlaczego?

Poprzednio prezentowaliśmy zestaw oparty o rozwiązania AMD (Athlon X2 5600+ oraz Radeon HD 2900 XT), w tym numerze do niemal identycznego komputera włożyliśmy firmowo podkręcone 8800 GTS 640 MB. Poza tym jedyna różnica to płyta główna – wybraliśmy taką, by w przyszłości można było dołożyć drugą kartę w trybie SLI. Zgodnie z testami (w nawiasach wyniki Gamera VIII) lepiej jednak wypada Radeon. W dodatku jest tańszy niż podkręcana 8800 GTS. Problemem przestały też być mocne zasilacze (co najmniej 650 W), które kosztują niewiele więcej niż wersje dla kart Nvidii. Ze względu na obniżki daliśmy zresztą model 550 W, dzięki czemu dodanie drugiej grafy nie pociągnie za sobą konieczności jego wymiany. A że dodatkowo Radeony mają coraz mniejsze problemy ze sterownikami... cóż, 2900 XT to obecnie naprawdę niezła propozycja.

Alternatywy

Najpoważniejsza to wymiana karty na Radeona HD 2900 XT – uzyskamy wtedy zestaw Gamer VIII. Inną możliwością jest pójście nie w AMD, a w Core2Duo. Takie zestawy będą nieco wydajniejsze, ale też droższe. Jeśli jednak dopłaty nie stanowią problemu, proponuję zestaw Gamer VI (C2D + 2900 XT), z ewentualną – jeśli na Radeony macie uczulenie – podmianą 2900XT na 8800 GTS. Jeśli natomiast problem stanowi zbyt wysoka cena, można wymienić grafikę na model ze standardowymi zegarami lub nawet na wersję 320 MB – przy niższych rozdzielczościach wydajność będzie niemal taka sama.

Dla kogo?

Jeśli nie chcesz się bawić w podkręcanie, a dodatkowo nie dowierzasz sterownikom do Radeonów, zestaw ten będzie dla ciebie idealny. Jeśli natomiast BIOS nie ma dla ciebie tajemnic, przyjrzyj się Alternatywom.

Wyniki

3DMark 2006

Ogólny:	9310 (9805)
SM 2.0:	4354 (4191)
HDR/SM 3.0:	4172 (4788)
CPU:	2170 (2285)

Company of Heroes

Niskie detale:	
800 x 600:	250 (252)
1280 x 1024:	246 (251)
1680 x 1050:	238 (254)
Wysokie detale:	
800 x 600:	148 (146)
1280 x 1024:	119 (131)
1680 x 1050:	93 (108)

S.T.A.L.K.E.R.

Niskie detale:	
800 x 600:	333 (368)
1280 x 1024:	321 (359)
1680 x 1050:	310 (323)
Wysokie detale:	
800 x 600:	71 (142)
1280 x 1024:	70 (93)
1680 x 1050:	65 (76)

Zestaw Sensilo CD-Action Power IX

Płyta główna	Asus P5N32-E SLI PLUS NF650i	632 zł
Procesor	Intel Core2 Quad Q6600 2,4 GHz (S775) BOX	1044 zł
Pamięć	GeIL Dual Ultra 2x 1 GB DDR2 800 MHz	425 zł
Dysk twardy	Seagate 320 GB Barracuda 7200.10 (16 MB, Serial ATA II, zapis prostopadły)	301 zł
Karta graficzna	Gigabyte GeForce 8800 GTX 768MB TV & 2x DVI (PCIe)	1929 zł
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-RW SH-S203B bulk black + (Serial ATA, Vista)	107 zł
Obudowa	NZXT Apollo Crafted Series Blue	325 zł
Zasilacz	OCZ StealthXStream 600 W SLI	325 zł
Cena całości		5088 zł

Dlaczego?

W zeszłym numerze testowaliśmy pierwszy zestaw z procesorem czterordzeniowym, w dodatku z dwoma kartami 8800 GTS połączonymi w SLI. W tym numerze zamiast SLI włożyliśmy 8800 GTX. Ale to nie koniec zmian. W Power IX zmieniliśmy też płytę główną oraz obudowę. Są to wprawdzie działania nieco na wyrost, bo nie jest to przecież zestaw OC, ale za to wystarczy tylko wymienić cooler na procesorze, by móc tego Quad Core ostro pogonić – zarówno płyta główna, jak i obudowa czy zasilacz są już na to gotowe. Taki zresztą mamy plan na przyszły numer, choć na podkręcaniu procesora wcale się nie kończy... ale to dopiero w następnym CDA. Wracając zaś do numeru obecnego: przewaga SLI nad GTX zależy od konkretnego testu. Fakt, że częściej szybsze jest SLI, ale są też gry, w których SLI nic nie daje. Poza tym dwóch GTS już się nie rozbuduje, a GTX jeszcze można...

Alternatywy

Jeśli nie masz zamiaru bawić się w ekstremalne OC, możesz wybrać mniej „przewiewną" obudowę, a dodatkowo płytę główną z zestawu Basic IX. Jeżeli nie interesuje cię SLI, dobrym wyborem będzie też model P5K lub P5B Deluxe. Ale czterordzeniowy procesor nie dla każdego jest niezbędny – w większości współczesnych gier równie dobrze będzie się sprawował dwurdzeniowy. Dzięki temu można oszczędzić, kupując np. zestaw Power VI O/C, oparty na procesorze Core2 Duo E4400 podkręconym do 3 GHz.

Dla kogo?

Dla osób poszukujących konfiguracji, której niemal nic nie podskoczy. Fakt, Power IX jeszcze taką maszyną nie jest, ale ma pełne ku temu zadatki, co pokażemy w przyszłym miesiącu.

Wyniki

3DMark 2006

Ogólny:	11 672 (12 441)
SM 2.0:	4840 (4956)
HDR/SM 3.0:	4875 (5579)
CPU:	3825 (3790)

Company of Heroes

Niskie detale:	
800 x 600:	367 (338)
1280 x 1024:	355 (337)
1680 x 1050:	336 (323)
Wysokie detale:	
800 x 600:	190 (132)
1280 x 1024:	152 (110)
1680 x 1050:	120 (105)

S.T.A.L.K.E.R.

Niskie detale:	
800 x 600:	514 (484)
1280 x 1024:	494 (464)
1680 x 1050:	461 (434)
Wysokie detale:	
800 x 600:	76 (176)
1280 x 1024:	73 (151)
1680 x 1050:	68 (85)

Zestaw CormaCa

Płyta główna	ASUS P5B DELUX WiFi	645 zł
Procesor	Core2Duo E4400 2 GHz	539 zł
Pamięć	GEIL DDR2 2x 1 GB 4-4-4-1	535 zł
Dysk twardy	dwie Barracudy: 300 GB (SATA II) i 120 GB (ATA)	245 zł (SATA II) + ok. 300 zł (ATA)
Karta graficzna	MSI GF 8800 GTS 640 MB	1365 zł
Napęd optyczny	nagrywarka DVD Lite-On	ok. 100 zł
Obudowa	Tracer Diablo Silver	ok. 140 zł
Zasilacz	Chieftec GPS-450AA-101A (450 W)	179 zł
Dodatkowe	Sound Blaster X-Fi	ok. 450 zł
Cena całości		ok. 4500 zł

O co chodzi?

W kwietniu zrobiłem bardzo poważny upgrade – wymieniłem płytę główną, procesor, pamięć, kartę graficzną, zasilacz. Musiałem też kupić twardziela na SATA II, ponieważ nowa płyta miała tylko jedno złącze IDE. W sumie upgrade kosztował mnie 3,5 tys. zł.

Do czego?

Oczywiście do grania, ale od czasu do czasu nagrywam też muzykę – dlatego zainwestowałem w porządną kartę dźwiękową (choć oczywiście nie jest to profesjonalna dźwiękówka do nagrywania).

Jak się sprawdza?

Nie przetestowałem jeszcze komputera w DX10, w DX9 jest jednak świetnie – można włączyć wysoką rozdzielczość oraz detale. Dobrze, że zdecydowałem się na kartę z 640 MB pamięci, a nie 320. Również do muzyki zestaw ten nadaje się fantastycznie – mocny procesor (kręcony do 2,75 GHz) i świetna dźwiękówka zapewniają przyjemną pracę z wielościeżkowymi projektami (efekty nakładane w lot) i doskonałą jakość dźwięku.

Najbliższe zmiany wg autora?

Nie przewiduję takich. Kupowałem komputer po to, by starczył mi na 1,5 roku i myślę, że to się uda. Jeśli jednak przesiądę się na Vistę, podwoję ilość RAM-u. Możliwe też, że mocniej podkręcę procesor, ale póki co nie ma sensu.

Co warto zmienić wg Allora?

Chyba pojadę na urlop... Procesor można by wprawdzie podkręcić nieco bardziej, ale obecnie nie ma takiej potrzeby. Pamięci też jest tyle, ile trzeba, karta graficzna i dźwiękowa OK... Wiem! CormaC ma głośne wentylatory w obudowie! Ale skoro i tak ogłuchł od słuchanej muzyki, więc... tak, najwyższy czas na urlop!

Wyniki

3DMark 2006

Ogólny:	8851
SM 2.0:	3998
HDR/SM 3.0:	3820
CPU:	2308

Company of Heroes

Niskie detale:	
800 x 600:	308
1280 x 1024:	302
1680 x 1050:	269
Wysokie detale:	
800 x 600:	167
1280 x 1024:	115
1680 x 1050:	83

S.T.A.L.K.E.R.

Niskie detale:	
800 x 600:	345
1280 x 1024:	334
1680 x 1050:	317
Wysokie detale:	
800 x 600:	72
1280 x 1024:	70
1680 x 1050:	65

By ułatwić wam kontakt z autorem, uruchomiliśmy specjalny adres mailowy. Wszelkie pytania, propozycje i bomby prosimy wysyłać pod **konfigurator@cdaction.pl**.

Company of Heroes
Niskie detale – wszystkie opcje wyłączone lub niskie
Wysokie detale – wszystkie opcje (z wyjątkiem wygładzania krawędzi) włączone lub wysokie

Stalker
Niskie detale – silnik ze statycznym oświetleniem plus minimalna jakość
Wysokie detale – silnik z pełnym dynamicznym oświetleniem plus maksymalna jakość

Komputronik
www.komputronik.pl
Sprzęt dostarczyła firma Komputronik.
Podano ceny według stanu z dnia 20.08.2007.

Zgrywamy gameplay

enki | Graj i daj się nagrać

Nagrywanie stało się ostatnio popularnym zajęciem. I to niekoniecznie na dyktafonach. Tysiące osób prowadzi wideoblogi na Youtube, a internetowe serwisy o grach coraz częściej zamieszczają wideorecenzje najnowszych tytułów.

Nawet nasza „elita" z Wiejskiej zdaje się poświęcać nagrywaniu większość swojego jakże cennego czasu, my jednak skupmy się na tym, co nas dużo bardziej interesuje, czyli grach. **Na pewno wielu z was chciało kiedyś uwiecznić rozgrywkę, którą toczyliście w jednej z ulubionych produkcji,** choćby po to, by pochwalić się kolegom. Na pierwszy rzut oka nie jest to takie trudne. Większość FPS-ów oferuje możliwość nagrywania dem z poziomu konsoli, gry sportowe pozwalają zapisywać powtórki, a potyczki można dokumentować nawet w niektórych RTS-ach (vide Warcraft 3). Problem jednak w tym, że rzadko istnieje możliwość „wyciągnięcia" zapisów naszych zmagań poza silnik gry. Słowem – aby móc je oglądać, musimy mieć grę. A co zrobić, gdybyśmy chcieli tymi dziesięcioma headshotami z rzędu pochwalić się szerszej widowni i zamieścić je w sieci w formie AVI lub MPEG?

Kamera, akcja!

Wydaje się, że najlepszą odpowiedź na powyższe pytanie można zawrzeć w dwóch słowach: **Fraps** i **FastCapPro**. **Są to obecnie najlepsze i najpopularniejsze programy dedykowane nagrywaniu rozgrywki na pecetach.** Oba zresztą oferują kilka dodatkowych ciekawych możliwości (na przykład benchmarki czy zrzucanie screenów) i są niezwykle proste w obsłudze. Największą ich wadą niestety jest to, że aby móc się w pełni cieszyć z ich funkcjonalności, należy odchudzić nieco portfel (pełna wersja Frapsa kosztuje 37$, natomiast FastCapPro 35$ lub 28€). Oba jednak mają darmowe wersje (trial), które z kilkoma ograniczeniami oferują niemal wszystko, co wersje pełne. (Fraps limituje czas nagrania do trzydziestu sekund oraz umieszcza na nim napis, natomiast FastCapPro oferuje pełny zakres możliwości standardowej wersji, ale tylko przez dziesięć dni.) Dlatego też zachęcamy do przyjrzenia się bliżej tym aplikacjom i przekonania się na własne oczy, że dzielenie się wrażeniami z placu boju jest naprawdę bardzo proste.

Tajniki sztuki

Zanim przystąpimy do zabawy w reżysera, warto poznać kilka podstawowych zasad, jakimi rządzi się zgrywanie gameplaya oraz przy okazji, tworzenie własnych plików AVI za pomocą obu narzędzi. Przede wszystkim generują one filmy wyłącznie w tym formacie. Co więcej, aby oszczędzić nieco mocy obliczeniowej procesora, Fraps ogranicza kompresję wynikowego filmu do minimum, a więc efektem jego półtoraminutowej pracy może być plik o wielkości przekraczającej 1 GB! Nie jest to jednak nic dziwnego, gdyż tak właśnie wyglądają „surowe" filmy avi.

Co więcej, **nawet mimo że FastCapPro pozwala kompresować filmy już podczas zgrywania, z wyżej wymienionego powodu lepiej jest tę opcję wyłączyć** (mając oczywiście przygotowaną odpowiednio dużą ilość miejsca na dysku). Po pierwsze, gra podczas zgrywania działa szybciej (tak, tak – zrzucanie kilkudziesięciu klatek na sekundę to nie pikuś, musimy się liczyć ze spowolnieniami), a po drugie, program nie pozwala na konfigurację wybranego kodeka, zatem kompresję warto wykonać wykorzystując inne narzędzie, np. VirtualDub (o tym w ramce).

Przy okazji warto się zastanowić, **w jakiej rozdzielczości ma być nasz film**. Przy wyższych ustawieniach tego parametru musimy się liczyć z większym obciążeniem procesora i „ciężkim" plikiem, ale za to w wyższej jakości. FastCap pozwala na dosyć swobodne operowanie rozdzielczością zgrywanego filmu, natomiast we Frapsie wybrać możemy jedynie nagrywanie w pełnej rozdzielczości ekranu lub jej połowie. W obu programach możemy dodatkowo określić liczbę klatek na sekundę oraz jakość dźwięku lub jego całkowity brak. Dzięki temu możemy dopasować konfigurację do naszych potrzeb i możliwości sprzętu.

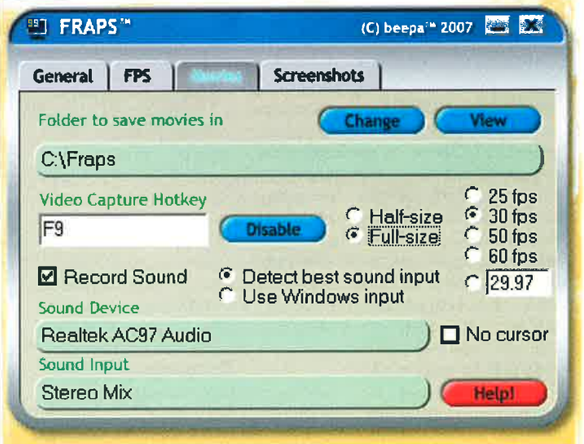
F9 i jedziemy!

Po uruchomianiu i konfiguracji programów wystarczy je zminimalizować (lub nie) i włączyć grę. Jeżeli zostawimy uruchomioną opcję overlay, pracę Frapsa zasygnalizuje pojawienie się w którymś z rogów ekranu (domyślnie lewy górny) aktualnej liczby klatek na sekundę, natomiast FastCapPro wyświetli zielony napis 'idle'. Wówczas nagrywanie filmów, zrzucanie screenów i uruchamianie benchmarków jest tak proste jak wciśnięcie wcześniej zdefiniowanych hot-keys, zwykle z zakresu F1-F12.

Najnowsze wersje próbne obu programów można ściągnąć za darmo z Sieci ze stron **www.fraps.com** oraz **www.ejoystudio.com/products/fastcappro/index.htm**.

Dla waszej wygody **zamieściliśmy je również na cover DVD**, podobnie jak ostatnią darmową wersję Fraps 1.9d o znacznie okrojonych możliwościach względem najnowszej, ale za to pozwalającą na nagrywanie już bez żadnych ograniczeń czasowych. Za miesiąc postaramy się podpowiedzieć, jak w prosty sposób pociąć i zmontować filmy, między innymi za pomocą wspomnianego wcześniej VirtualDuba (na naszym DVD za miesiąc). **|CDA|**

Konfigurujemy Frapsa



Fraps otwiera się w niewielkim oknie, w którym pod czterema zakładkami umiejscowiono wszystkie potrzebne opcje. Wszystko jest bardzo proste i przejrzyste.

Z zakładki General dowiemy się o numerze wersji programu, a także ustawimy podstawowe parametry związane z uruchamianiem i prezentacją okienka na ekranie.

W zakładce FPS ustawimy klawisze włączające benchmark oraz ukrywające overlay, a także określimy, w którym rogu ekranu ten ostatni ma się pojawić. Uwaga: wyniki testów benchmark zapisywane są w katalogu Fraps/benchmarks, w plikach csv.

Najbardziej interesujące nas w tym momencie opcje znajdują się w zakładce Movies. Tam możemy przede wszystkim określić miejsce, w którym mają być zapisane filmy, wybrać ich rozmiar (Half-size lub Full-size), a także określić liczbę klatek na sekundę. Dodatkowo zaznaczając Record Sound zyskujemy możliwość nagrywania dźwięku. Jeżeli nie chcemy, aby nasze nagranie zaśmiecał kursor, zaznaczamy No cursor.

Ostatnia zakładka Screenshots pozwala ustalić ścieżkę dostępu do zapisywanych zrzutów ekranu, wybrać format ich zapisu (w wersji próbnej tylko bmp), a także określić, czy ma się na nich również znaleźć aktualny framerate.

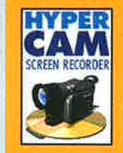
Jak kompresować w VirtualDubie?

W przyszłym numerze postaramy się bliżej przyjrzeć możliwościom tego programu, natomiast dziś przeprowadzimy jedynie błyskawiczny kurs kompresji filmów AVI.

1. Otwieramy film: File -> Open video file...
2. Wchodzimy do opcji kompresji: Video -> Compression...
3. Wybieramy jeden z zainstalowanych na naszym komputerze kodeków i ew. ustawiamy parametry kompresji (przycisk Configure). Klikamy OK.
4. Klikamy File -> Save as AVI... i wybieramy nową nazwę dla naszego skompresowanego już dzieła.

Nagraj swój pulpit

Oprócz specjalistycznych programów do zgrywania gameplaya istnieje wiele przeznaczonych głównie do rejestracji wszelkich przedsięwzięć związanych z pulpitem Windows i uruchamianych w nim programów.

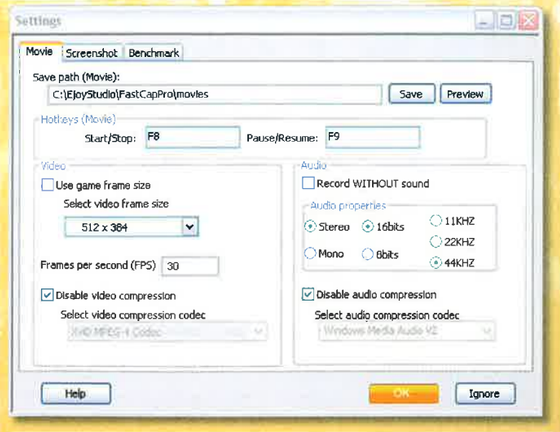


Jednym z najbardziej rozbudowanych, a jednocześnie przystępnych jest **HyperCam**. Pozwala on między innymi na dokładne określenie nagrywanego obszaru ekranu wraz z jego przesuwaniem w trakcie nagrania, nagrywanie komentarza z mikrofonu, ustawienie stopnia automatycznej kompresji, a także dodawanie efektów audiowizualnych obrazujących klikanie przyciskami myszy.

Jeszcze inaczej do problemu podchodzi opensource'owy program **Taksi**, który podczas nagrywania programów (również gier, ale wydajnością nie umywa się do Frapsa i FastCapPro) automatycznie dopasowuje rozmiar filmu do rozmiaru okien, w których są one otwierane.

Wersję próbną HyperCam 2 oraz pełną Taksi 0.7.6 znajdziecie na naszej płycie.

Konfigurujemy FastCapPro



Podobnie jak we Frapsie, okno główne FastCapPro pozwala zmienić ustawienia związane z uruchamianiem i prezentacją okienka, ale większą jego część zajmują informacje związane z aktualnie zapisaną konfiguracją. Po kliknięciu Load Settings możemy wczytać którąś z uprzednio przygotowanych konfiguracji, natomiast aby stworzyć nową lub edytować obecną, należy kliknąć odpowiednio New lub Edit. Gdy wybierzemy to drugie, pojawi się kolejne okno, w którym – podobnie jak we Frapsie – do dyspozycji dostaniemy zakładki, na których ustawimy wszelkie potrzebne parametry.

W Movie z rozwijanego menu wybieramy rozdzielczość, jaką ma mieć film. Jeżeli chcemy go nagrać w rozdzielczości gry, zaznaczamy oczywiście Use game frame size. Jak wspomniałem w tekście, dla słabszych komputerów warto wyłączyć automatyczną kompresję filmu, co czynimy zaznaczając Disable video compression. Oprócz tego możemy tu również określić jakość nagrywanego dźwięku.

Zakładka Screenshot oferuje wszystko to, co jej odpowiednik we Frapsie plus możliwość określenia wielkości zrzutu, natomiast Benchmark pozwala ustawić parametry testów benchmark. Wyniki zapisywane są w formie plików xml i xls oraz htm, co pozwala na ich przejrzystą prezentację w przeglądarce internetowej.

RFID i NFC

czyli jak zmieścić portfel w komórce

enki | tag – tak?

Technika bezprzewodowa zmienia świat. Telefonia GSM wypiera z rynku operatorów stacjonarnych, WiFi dzielnie sobie poczyna w obszarze lokalnych sieci komputerowych, a Bluetooth monopolizuje komunikację pomiędzy urządzeniami. Prawdziwa rewolucja jednak dokonuje się w ramach jeszcze krótszego zasięgu.

Technologia RFID (Radio-frequency Identification) jest jednym z głównych motorów tej rewolucji i już dziś jej „ofiarami" padają między innymi budki do pobierania opłat za przejazd autostradą czy mostem, kasowniki w środkach komunikacji miejskiej. A w przyszłości być może nawet i kody kreskowe, które dzięki niej staną się zbędne. Podstawą RFID jest możliwość automatycznej wymiany informacji na małe odległości pomiędzy dwoma niewielkimi urządzeniami – czytnikiem i znacznikiem (tagiem).

Niewielki jest tu przede wszystkim tag, który niejednokrotnie zajmuje mniejszą powierzchnię niż typowy kod kreskowy. Składa się z elektronicznego chipu oraz anteny i można go umieścić właściwie na każdym opakowaniu, a nawet... w ciele. W wersji pasywnej znacznik nie wymaga zasilania i może pomieścić aż 2 KB danych – od numeru i ceny oznakowanego nim produktu przez numer rejestracyjny, silnika lub nadwozia pojazdu do danych personalnych czy nawet medycznych posługujących się nim ludzi. Dzięki temu wszelkie działania, które wymagają wymiany małych ilości informacji (dotychczas realizowanych na przykład poprzez skanowanie laserem lub bardziej analogowo – okazanie dokumentów) wykonywane są automatycznie, jedynie poprzez zbliżenie czytnika i taga na wymaganą odległość. Łatwo sobie wyobrazić, jak upraszcza to życie kierowcy, pasażera metra, a nawet kasjerki w sklepie. No, może jeszcze nie na naszych autostradach i nie w spożywczym za rogiem, ale w przyszłości jak najbardziej. Dziś za to sprawdza się znakomicie jako system kontroli dostępu oraz czasu pracy, na przykład u nas w redakcji (każdy pracownik otwiera sobie drzwi, przykładając kartę do czytnika).

Dla leni i przeciw piratom

W najbardziej popularnej wersji RFID korzysta z pasma radiowego o częstotliwości 13,56 MHz i w zależności od zastosowania ma zasięg od kilkunastu centymetrów do kilku metrów. Na jej popularność wpływa przede wszystkim cena – hurtowo można kupić tagi już po pięć centów sztuka. Czytnik to już wydatek rzędu kilkuset dolarów, jednak dziś chwila, którą oszczędzimy dzięki RFID na rzecz innych ważkich przedsięwzięć lub rozbrajająco bezproduktywnego lenistwa, może być warta wiele. Po umieszczeniu dwóch, trzech takich czytników w naszym domu przyszłości i przypięciu personalnego znacznika będziemy mogli zapomnieć o ciężkich metalowych kluczach, które tak nachalnie brzęczą w kieszeni podczas porannego joggingu. Po wyjściu z pracy nasz pojazd stanie przed nami otworem, kiedy tylko się do niego zbliżymy, podobnie zresztą jak drzwi garażu. Gdy będzie ciemno, zapalą się światła, lodówka zacznie schładzać szampana, a jacuzzi zacznie grzać wodę i bulgotać zapraszająco.

Póki co jednak na świecie prowadzi się bardziej przyziemne eksperymenty. Władze lotniska w Debreczynie na Węgrzech pod koniec zeszłego roku testowały system śledzenia ruchu pasażerów, rozdając im po odprawie opaski ze znacznikami RFID, które mieli nosić przy sobie aż do wejścia na pokład samolotu.

Firmy walczące z piractwem zastanawiają się zaś nad tagowaniem płyt DVD, HD-DVD i Blu-ray, co byłoby de facto idealnym zabezpieczeniem przed kopiowaniem. Niestety zarówno tym nielegalnym, jak i legalnym – na własne potrzeby. Wreszcie za RFID wzięły się również Visa i MasterCard, planujące stworzenie nowej generacji kart płatniczych, które do wykonania operacji finansowych wymagać będą jedynie przesunięcia nad czytnikiem. W tej ostatniej kwestii technika radiowa przynosi jeszcze inne rozwiązanie...

Swoboda czy raczej Znamię Bestii?

No to jak z tym portfelem?

W ostatnich latach telefonia komórkowa opanowała niemal cały świat. Już chyba tylko ostatnie zapadłe mieściny w Afryce i Amazonii porozumiewają się na większe odległości bijąc w tam-tamy lub krzycząc bardzo, bardzo głośno. Kto jednak nie zdążył jeszcze na tyle zżyć się z komórką, by nadać jej imię, niedługo nie będzie miał wyjścia. Technologia NFC (Near Field Communication) uczyni bowiem z tych niepozornych pudełek prawdziwe osobiste centrum dowodzenia.

W jaki sposób? Wyobraźmy sobie, że lądujemy na dworcu w obcym mieście. Nie wiemy nic na jego temat, nie mamy mapy, nie mamy niczego. Dokładnie tak, jak chciałznany kandydat na prezydenta Białegostoku. No, może nie do końca, bo mamy telefon. Czyli wszystko. Podchodzimy raźno do gablotki z planem miasta, przybliżamy do niej aparat, a mapa natychmiast automatycznie ładuje się do jego pamięci i wyświetla na ekranie. Ze skrzynki obok ściągamy rozkład jazdy komunikacji miejskiej, a z billboardu informacje o interesującym nas koncercie, wraz z promocyjną empetrójką. W sklepie za prowiant płacimy przesuwając komórkę nad czytnikiem, wpisując na niej pin oraz kwotę i jeszcze raz zatwierdzając prostym machnięciem ręką w powietrzu. Żadnej gotówki, żadnej karty i żadnego portfela. Elektroniczny bilet już dawno kupiliśmy, ściągając go na telefon przez wbudowaną przeglądarkę, więc przy wejściu na stadion kolejny raz przesuwamy go tylko nad czytnikiem i idziemy dalej.

Jak konstrukcja cepa

Wszystko to dzięki NFC będzie jak najbardziej możliwe. Jest to nic innego jak uniwersalne medium bezprzewodowej komunikacji pomiędzy elektronicznymi urządzeniami, będące uzupełnieniem Bluetootha i WiFi i stanowiące swoisty pomost między nimi. Od RFID różni się tym, że choć wykorzystuje tę samą częstotliwość, ma od niej jeszcze mniejszy zasięg – standardowo ok. 20 cm. Ponadto obie komunikujące się za jego pomocą strony mają możliwość zarówno odczytu, jak i zapisu informacji. Dzięki temu już niedługo konfigurowanie własnej sieci w domu będzie równie proste jak przytknięcie telefonu do routera i każdego z komputerów z osobna, podobnie jak szybkie ustanowienie połączenia Bluetooth 2.0 pomiędzy laptopem i drukarką. Zgrywanie zdjęć z komórki. Ładowanie muzyki na komórkę. Przykłady można mnożyć. Wszystko po zbliżeniu do siebie dwu urządzeń.

RFID/NFC – wolność czy kajdany?

Możliwości, jakie oferują te technologie, mają jednak swoją cenę. Pomijając koszta związane z koniecznością stworzenia całego kompatybilnego z nimi asortymentu, rozwój RFID i NFC rodzi także wiele problemów związanych z bezpieczeństwem informacji oraz etyką. Cóż nam po płaceniu za pomocą telefonu komórkowego, jeżeli dwa miejsca za nami w kolejce do lady stoi jegomość z odbiornikiem fal radiowych, czekający tylko na to, by „podsłuchać", ile i za co płacimy? A znakowanie produktów, które śledzić z dala może każdy posiadający czytnik o odpowiednio dużej mocy? Czy nie jest to już zbyt duża ingerencja w naszą prywatność?

>>> Chyba czas doładować portfel.

Pierwsze dopuszczone do masowego użytku implanty z tagami RFID – VeriChip – mające służyć jako źródło informacji o stanie zdrowotnym nieprzytomnych ludzi po wypadkach lub zawałach przez umiarkowanych sceptyków uważane są za krok w stronę powszechnej kontroli, podczas gdy radykałowie widzą w nich zwiastun rychłego nadejścia antychrysta (więcej w ramce).

Pikanterii sprawie dodaje fakt, że póki co **nie ma ustanowionych jednoznacznych praw regulujących większość zagadnień związanych zarówno z umieszczaniem tagów na produktach, jak i w naszych ciałach**. Na dodatek ustanowiony po atakach 11 września Departament Bezpieczeństwa Krajowego USA utajnił niedawno krytyczny raport na temat RFID, przygotowany przez niezależną komisję. Wreszcie sam fakt konieczności posiadania telefonu komórkowego, aby móc funkcjonować w społeczeństwie przyszłości, każe się zastanowić nad tym, czy ta „swoboda", jaką oferują nowe technologie, nie okaże się przypadkiem marketingową nazwą masowego zniewolenia. Chociażby przez nasze komórki.

Póki co nie ma podstaw do roztaczania tak czarnych wizji, zwłaszcza że zarówno RFID, jak i NFC mogą przynieść jeszcze wiele dobrego. Zanim jednak kupimy nasz pierwszy kompatybilny z nimi telefon, przede wszystkim upewnijmy się, że naszym osobistym centrum dowodzenia na zawsze pozostanie nasza głowa. |CDA|

>>> Kolejki w supermarketach odejdą do lamusa?

VeriChip – dzieło szatana?

>>> Apage, Satanas!!!

Amerykańska organizacja FDA (Food and Drug Administration) dopuściła do użytku VeriChip w 2004 roku. Jest to niewielka kapsułka o długości dwóch ziarenek ryżu, w której zamknięto zwinięty drucik będący anteną oraz układ scalony. VeriChip aplikuje się pod miejscowym znieczuleniem w prawe ramię. Po zabiegu implant jest z zewnątrz niewidoczny.

W każdym chipie zapisany jest unikalny, 16-cyfrowy numer, pod którym w bazie danych można znaleźć dane osobowe i medyczne posiadacza (może on nimi dowolnie operować), aby w razie wypadku można było szybko zastosować odpowiednie leczenie. Póki co na wszczepienie VeriChipu zdecydowało się nieco ponad dwa tysiące ludzi i ich liczba wciąż rośnie.

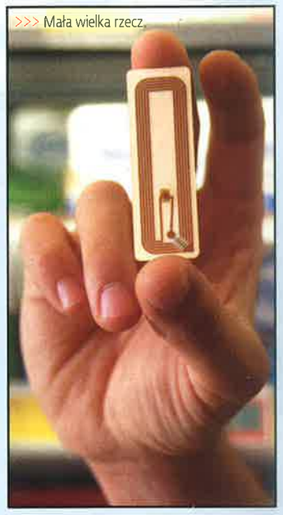
Kontrowersje związane z VeriChipem wynikają między innymi z faktu, że ów zapisany w nim numer nie jest w żaden sposób zabezpieczony przed „podsłuchem", a tym samym przed nieuprawnionym użyciem. Dodatkowo fakt tagowania ludzi rodzi dyskusje na temat granic ingerowania w ich prywatność. Niektórzy widzą w nim początek nowej ery powszechnego implantowania ludzi, inni znów sięgają do trzynastego rozdziału Apokalipsy św. Jana, gdzie stoi napisane:

16 I sprawia, że wszyscy:
mali i wielcy,
bogaci i biedni,
wolni i niewolnicy
otrzymują znamię na prawą rękę lub na czoło
17 i że nikt nie może kupić ni sprzedać,
kto nie ma znamienia –
imienia Bestii
lub liczby jej imienia.

(przekład z Biblii Tysiąclecia)

A jaka to liczba, wszyscy dobrze wiedzą. Na ten temat wypowiedziała (wywrzeszczała?) się również między innymi deathmetalowa grupa Job for a Cowboy w utworze „Embedded".

Mniej zacietrzewieni organizują ruchy przeciw implantowaniu ludzi. Największym z nich jest No VeriChip Inside, na którego stronie www.WeThePeopleWillNotBeChipped.com można poznać opinie przeciwników tej formy „ulepszania" życia.



>>> Mała wielka rzecz

Zawarte tu treści i opinie są prywatnymi poglądami autora tekstu i nie stanowią oficjalnego stanowiska CD-Action w żadnej sprawie.

Stare kontra nowe

Khedron (khedron@op.pl) | Nowe nie znaczy lepsze.

Przed miesiącem mogliście przeczytać o rozwiązaniach tworzonych nie z myślą o postępie, a wyciągnięciu kolejnych pieniędzy z naiwnych klientów. Dziś znów wrócimy do niektórych z poruszonych przy tamtej okazji kwestii.

>>> Radeon X1950 Pro to obecnie zdecydowanie najatrakcyjniejsza karta za około 500 zł. Występuje w wersjach dla złącza PCIe i AGP.

Ale tym razem poszukamy odpowiedzi na pytanie. **Czy podczas składania nowego komputera lepiej sięgnąć po nowości, czy też nieco starsze i jednocześnie bardziej sprawdzone podzespoły?** A także czy opłaca się wymiana części w niedawno kupionym komputerze?

Karty na stół

Zaczniemy od tematu najbardziej dla graczy palącego – kart graficznych. Obecnie mamy na rynku mnóstwo różnego rodzaju modeli opartych o wiele chipsetów, ale istnieje w tym chaosie bardzo wyraźny podział: stare DX9 i nowe DX10. W kategorii kart najdroższych – powyżej 1000 zł nie ma się nad czym zastanawiać – nowa generacja nie daje poprzednikom najmniejszych szans. **GeForce 8800 GTS 320 MB nie ma sobie równych, jeśli chodzi o stosunek wydajności do ceny.** Modele 8800 GTS 640 MB, 8800 GTX, 8800 Ultra czy Radeon 2900 XT są od niego wprawdzie wydajniejsze (średnio o kilkanaście procent), ale także znacznie droższe. Nowe karty doskonale radzą sobie z obsługą dostępnych aplikacji i dobrze wypadają pod Vistą i w DX10. To doskonały wybór, jeżeli przywiązujemy wagę do najwyższej wydajności i dostosowania kart do nadchodzących gier. Niemniej owo „nadchodzących" dotyczy w większym stopniu tytułów, które ukażą się za rok czy dwa niż tych obecnych.

Nowymi kartami DX10 za około 500 zł nie ma co sobie zawracać głowy.

Na rynku pozostało jeszcze nieco **GeForce'ów 7900 GTX, 7950 GT, Radeonów X1950 XTX i X1950 XT.** To dobre i wydajne karty, ale pod każdym względem ustępują GF 8800 GTS. W dodatku niektóre z nich są do niego zbliżone cenowo, część nawet pod tym względem go przewyższa. **Zakup tego typu kart nie ma najmniejszego uzasadnienia** – niech pozostaną w spokoju tam, gdzie się w tej chwili znajdują – na półkach sklepowych, w hurtowniach i magazynach.

Dobre, bo stare

Jeśli nie mamy na zakup karty 1000 zł, czeka nas kolejna próba wiedzy, z tym że w segmencie niższym sytuacja jest dokładnie odwrotna – **nie warto sięgać po rozwiązania najnowsze, gdyż te starsze są o wiele lepsze** i wystarczą na znacznie dłużej.

Przede wszystkim, na co już zwracałem uwagę, powstała ogromna luka pomiędzy kartami za 1000, a takimi za około 500 zł. **Po raz pierwszy naprawdę nie ma tutaj żadnego wyboru – albo kupimy 8800 GTS 320 MB, albo model o połowę tańszy.** Przeznaczając na kartę graficzną np. 750 zł, te dodane 250 zł zwyczajnie zmarnujemy. O tym jednak za chwilę, teraz przyjrzymy się kartom właśnie z okolic 500 zł.

Do 500 zł

W ofercie znajdują się najnowszej generacji karty **Nvidia GeForce 8600 GT i ATI Radeon 2600 XT oraz starsze GeForce 7900 GS, Radeon X1950 GT i Radeon X1950 Pro** (w cennikach wielu firm znajdziecie jeszcze inne odmiany tych urządzeń, ale to z kolei zwyczaj sztuczka sklepów na zwiększenie liczby towarów w ofercie – w rzeczywistości są one już na ogół niedostępne).

Podczas zakupu karty czy komputera będziemy namawiani na rozwiązania wspierające DX10. Otóż w tej kategorii cenowej nie ma jak na razie najmniejszych podstaw, aby się na to godzić. Karty takie jak **Radeon X2900 XT i GeForce 8600 GT w wielu aplikacjach są nawet do pięćdziesięciu procent mniej wydajne od GeForce'a 7900 GS i Radeona X1950 Pro.** Dostają od nich tęgie lanie w każdej grze i benchmarku. Najprawdopodobniej już wkrótce na zamówienie producentów chipsetów kart graficznych powstaną benchmarki udowadniające „wyższość" nowych modeli nad starszymi, ale chyba nie muszę nikomu tłumaczyć, ile ten zabieg będzie miał wspólnego z prawdą i uczciwością. Zresztą już teraz zaczyna to być widoczne – nowe karty wypadają całkiem nieźle w benchmarkach, za to już w samych grach przegrywają z kretesem.

Spośród wspomnianych wyżej modeli **najlepiej wybrać Radeona 1950 Pro – bardzo wydajnego i dającego się nieco podkręcić.** Kosztujący tyle samo GT jest wolniejszy o około 20 procent, podobnie jak GF 7900 GS. Wprawdzie GeForce da się zazwyczaj dość mocno przetaktować, ale i tak 1950 Pro jest kartą lepszą.

Jeśli chodzi o pojedynek wyłącznie pomiędzy Radeonem 2600 XT a GF 8600 GT, trudno wskazać jednoznacznego zwycięzcę. Standardowo szybszy jest Radeon, a do tego lepiej wypada w DX10. GeForce'a możemy za to dość mocno podkręcić (często do ustawień GF 8600 GTS, o którym kilka słów znajdziecie nieco dalej), a jego sterowniki są obecnie bardziej dopracowane.

Uważać należy na „zaniżone" Radeony – pod tą samą nazwą co prawdziwe 2600 XT (rdzeń 700 MHz, pamięć 2200 MHz) oferowane są też karty zbudowane na innym laminacie i wyposażone w znacznie wolniejsze pamięci – 1400 MHz. Ma to spory wpływ na ich wydajność. Wprawdzie obecnie są one także o około 100 zł tańsze, ale trudno je polecać (**tak naprawdę nie da się rekomendować żadnego 2600 XT**).

Nvidia za to oferuje kartę o nazwie GeForce 8600 GTS. Od wersji GT odróżnia ją nieco wyższe taktowanie oraz system chłodzenia. Wyższa jest także cena i to sporo – o około 200 zł. Problem w tym, że niemal każdego GT można bez kłopotów przetaktować do poziomu GTS. Nie wymaga to nawet zmiany coolera, więc zakup GTS jest zupełnie nieopłacalny.

>>> GeForce 7900 GS to bezpośredni rywal Radeona X1950 Pro. Standardowo jest jednak od niego sporo wolniejszy, a walkę pozwala mu nawiązać dopiero mocne podkręcenie zegarów.

Niemniej zważając na to, co możecie przeczytać wyżej, w ogóle **nowymi kartami DX10 za około 500 zł nie ma co sobie zawracać głowy.** Ostatnim argumentem za nimi przemawiającym ma być właśnie obsługa DirectX 10, dająca im w tego typu aplikacjach przewagę nad starszymi kartami. To teoretycznie prawda, ale w praktyce warta tyle co obietnica polityka. Otóż mimo że karty te wspierają DX10, ich wydajność do tego typu gier będzie o wiele za mała. Pierwsze testy wykazują, że będą sobie w stanie z nimi poradzić najdroższe GeForce'y 8800 oraz Radeon 2900, ale nawet one mogą mieć czasem problemy. **Tak więc o graniu w gry pod DX10 na GF 8600 GT lub Radeonie 2600 XT nawet nie ma co marzyć** – wydajność na poziomie 5 czy 6 klatek na sekundę skutecznie to uniemożliwi.

Wnioski?

Jeśli zastanawiamy się nad kartą graficzną, to albo wydajemy na nią więcej niż 1000 zł i wówczas kupujemy GeForce'a 8800 GTS 320 MB, albo za 500 zł szukamy Radeona 1950 Pro. Pomiędzy tymi dwoma nic nie ma. Trudno też polecić coś tańszego – karty za około 400 zł będą sporo wolniejsze, podczas gdy 100 zł to przecież żadna oszczędność, natomiast karty jeszcze tańsze, nawet jeśli obecnie da się w coś na nich pograć, już wkrótce będą wymagały wymiany i wówczas całe poczynione obecnie oszczędności od razu przepadną. Radeon X1950 Pro ma jeszcze jedną ogromną zaletę – za około 50 zł więcej dostępna jest wersja przeznaczona dla złącza AGP. Jeżeli ktoś ma starszy komputer z wydajnym procesorem (np Athlon 64 3500+) i słabą kartą, jej **wymiana na takiego Radeona może odsunąć konieczność wymiany całego komputera o kolejne 1,5–2 lata.**

>>> GeForce 8800 GTS 320 MB – najbardziej opłacalna karta graficzna na rynku.

Zdarta płyta

Problem drugi – płyty główne. **Okazuje się, że tak naprawdę nie ma większej różnicy pomiędzy Intelem P965 a P35.** Wprawdzie P35 miał być następcą P965, ale w rzeczywistości nie wykazuje nad nim przewagi. Ostatni miesiąc przyniósł tu sporą zmianę. Gwoździem programu w tym przypadku była obsługa procesorów przeznaczonych dla magistrali 333 MHz.

Jednak producenci płyt głównych zaczęli masowo wypuszczać BIOS-y dla płyt z 965, pozwalające na bezproblemową obsługę i rozpoznanie tych najnowszych CPU. Wprawdzie w opisie mamy wzmiankę o trybie

Instalujemy oryginalne oprogramowanie Windows®

Zachowaj wspomnienia z wakacji

komputery PROCOMP z Windows® Vista i Office 2007*

PROcomp PRO-HOME

Windows Vista Home Premium

Office Basic 2007

Procesor: Intel® Core™ 2 Quad Q6600 2.4/1066
Pamięć RAM: 2GB / 667 / DDR-2
Dysk twardy: 320GB / 16MB / SATA 2
Napęd: nagrywarka DVD-RW + czytnik kart pamięci
Grafika: GF 8500GT 512 PX / DV
Oprogramowanie: Microsoft® Windows® Vista Home Premium Edition i Microsoft® Office 2007

Zdjęcia i filmy z wakacji, e-maile od przyjaciół, internetowe aukcje wakacyjnych pamiątek? Nie ważne co robisz na twoim nowym komputerze – cztery rdzenie i ogromna wydajność procesora to gwarancja stabilnej pracy z wieloma aplikacjami jednocześnie. Komputery oparte o technologię Core2Quad i środowisko VISTA to rozrywka w nowym wymiarze i wygodniejsza praca z wymagającymi aplikacjami. Nowe bezkompromisowe rozwiązanie pozwoli Ci na pełną swobodę działania.

Dzięki pakietowi Microsoft® Office 2007 poznasz m.in. ulepszone menu oraz narzędzia umożliwiające tworzenie dokumentów szybciej, łatwiej i w bardziej intuicyjny sposób. Tak właśnie możesz połączyć naukę z prawdziwą przyjemnością.

Ceny zestawów oraz adresy dobrych sklepów komputerowych dostępne na stronie **www.procomp.pl**.

* Pakiet Microsoft® Office 2007 w wersji 60-dniowej.

www.pronox.com
40-282 Katowice, ul. Paderewskiego 32c

PRONOX Technology

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner | OEM Hardware Solutions

>>> GeForce 8600 GT i GTS to dwie niemal identyczne karty. Najbardziej odróżnia je cena – GTS jest niemal o połowę droższy.

O/C, ale w rzeczywistości **procesory z FSB 1333 MHz działają na P965 znakomicie**.

Można nie tylko złożyć nowy komputer z 965, ale i dokonać łatwego upgrade'u starszego sprzętu z nowym procesorem. Jeśli oba układy są do siebie tak zbliżone, nie ma przeciwwskazań do zakupu płyty z nowszym chipsetem. Kierować należy się wyłącznie ceną. Przynajmniej jeśli chcemy się cieszyć komputerem przez dłuższy czas. Troszkę inaczej sytuacja może wyglądać, jeśli

Nowe nie zawsze oznacza lepsze. Ale często oznacza droższe.

planujemy szybką wymianę procesora na jednostkę następnej generacji – nie wiadomo, jak będzie z ich obsługą. „Może" nie oznacza wcale „musi" – za jakiś czas przekonamy się, jak sprawa wygląda. Choć przecież dla maniaka wymiana jednocześnie procesora i płyty nie będzie stanowiła kłopotu. Podobnie jest z układami Nvidii. Teraz okazuje się, że **wszystkie nowe układy tej firmy poradzą sobie z FSB 1333 MHz**.

Jeśli więc chipset nie stanowi przeszkody, może będzie nią cena? W kategorii płyt przystępnych te na starszych układach są na ogół nieco tańsze. Jeżeli ceny będą zbliżone, płyta z P965 zazwyczaj okazuje się lepiej wyposażona od tej na P35, przynajmniej w ramach rozwiązań tego samego producenta. Tyle tylko, że większość z dodatków i tak nie zostanie nigdy wykorzystana, a liczba złącz SATA czy USB, nawet na najtańszych płytach, jest wystarczająca niemal dla wszystkich. Ponownie remis.

Marketing rządzi

Wprowadzenie nowych układów niemal zawsze jest pretekstem do powstania serii produktów teoretycznie kierowanych do entuzjastów, charakteryzujących się przede wszystkim niezwykle wysoką ceną. Mam tu na myśli kwoty zbliżone lub nawet przekraczające 1000 zł. W przypadku elastycznych układów Intela jest to szczególnie widoczne. **Na P35 zbudowano płyty zarówno za około 400 zł, jak i za 1100.** Czy tak drogie płyty pozwolą na ujawnienie przewagi nowego chipsetu nad starszym? Nadal nie – taki np. Asus Blitz wprawdzie wygląda imponująco, ma bardzo bogate wyposażenie i do tego możliwości chłodzenia cieczą, ale nie udowadnia przewagi nad Asusem Commando albo P5B Deluxe. Stanowi za to rewelacyjny przykład produktu czysto marketingowego.

Po pierwsze – koszt. Cena od 950 do 1100 zł po prostu zwala z nóg. Po drugie – płyta dość natrętnie wymusza zakup układów chłodzenia wodnego. I po trzecie – jego droższa odmiana współpracuje z pamięciami DDR3, co oznacza, że chcąc uzyskać podobną wydajność na pamięci musimy przeznaczyć dwa razy więcej gotówki. Warto? Na pewno nie.

Stare vs. nowe

W dzisiejszym pojedynku stare kontra nowe uzyskaliśmy remis. O ile jednak w przypadku kart graficznych mamy dwie kategorie i w jednej zwyciężają najnowsze, zaś w drugiej te starsze, to w przypadku płyt głównych zwyczajnie nie ma większej różnicy.

Jak zatem budować komputer? Tego z P965 od komputera z P35 nie da się odróżnić inaczej niż przez odczytanie stosownych oznaczeń – w działaniu nie wyczujemy żadnej różnicy. A zatem przy wyborze płyty lepiej kierować się ceną czy marką niż układem, o jaki ją oparto. Inaczej będzie w przypadku kart graficznych – **Radeon X1950 Pro okaże się znacznie wydajniejszy od GF 8600 GT/GTS czy Radeona 2600 XT**. W tym przypadku do wykazania wyższości starszej karty nie będą potrzebne benchmarki – wystarczą gry, w których jej przewaga jest czasem bardzo duża.

Jak widać, „nowe" nie zawsze oznacza „lepsze". W sytuacji gdy niepodzielnie rządzi marketing, często dochodzi do zjawiska wręcz odwrotnego – część produktów pojawia się na rynku „dla zmyłki" wyłącznie po to, aby wyciągnąć z klienta pieniądze i w bardzo krótkim czasie zmusić go do następnego upgrade'u sprzętu. Na szczęście czytelnicy CDA mogą uniknąć złapania się na takie handlowe pułapki. Czytanie NDSN się opłaca. :) |CDA|

>>> Najwydajniejszymi obecnie kartami graficznymi są GeForce 8800 GTX i 8800 Ultra – wydajność ma jednak swoją porażającą cenę – od 1800 do 3000 zł.

4fun.tv PREZENTUJE:
KaRTONY VOL.6
DVD JUŻ W SKLEPACH!!!
NA ANTENIE 4FUN.TV
CODZIENNIE GODZ. 11:00, 15:00, 20:00 i 23:00
WWW.4FUN.TV

Magazyn prawie kulturalny

KINO

Simpsonowie – Wersja kinowa

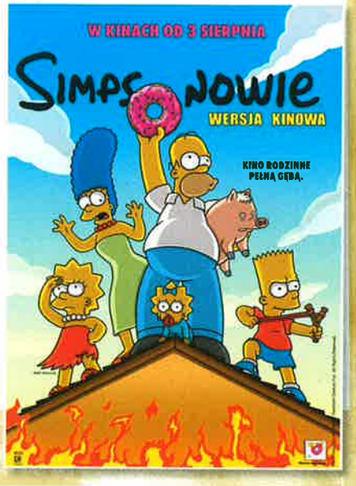
Kto by pomyślał, że w dobie renderowanych na komputerach filmów pokroju „Shreka" szansę ma jeszcze klasyczna animacja, w dodatku z gatunku tych, które celowo nie są ładne. Zestawiając rozczarowującego „Shreka Trzeciego" z pełnometrażowymi „Simpsonami" zauważa się „oczywistą oczywistość" – że to wciąż treść jest najważniejsza, a nie forma (dzieło Matta Groeninga i spółki wciąga ostatniego Shreka bez popity).

A treść w kinowych Simpsonach jest dokładnie taka, do jakiej przyzwyczaili się fani w ciągu niemal 20 lat (to już ponad 400 odcinków, a licznik wciąż bije!). Pojawiają się więc prawie wszystkie znane z serialu postacie (niektóre oczywiście ledwie na chwilkę), standardowy dla serialu schemat fabularny (Homer coś psuje, narasta kryzys, Homer naprawia, co zepsuł, wszyscy znowu są szczęśliwi), pojawia się wreszcie dokładnie ten sam humor oscylujący pomiędzy slapstickowymi gagami (ktoś spada z dachu) a złośliwą satyrą (prezydent Schwarzenegger wybierając w ciemno jedną z propozycji rozwiązania kryzysu stwierdza, że został wybrany, by rządzić, a nie czytać). Film jest NAPRAWDĘ przezabawny, w dodatku w sposób niewymuszony i bezpretensjonalny.

Dziwi mnie fakt, że „Simpsonowie" dystrybuowani są również w wersji z dubbingiem, co sugerowałoby, że nadają się dla dzieci. Tak się składa, że niektórych żartów dziecko zupełnie nie pojmie, innych zwyczajnie nie powinno oglądać (gliniarze płci męskiej wpadający do motelu na intymną schadzkę, Bart zalewający smutki whisky). Na fabułę składają się również – zupełnie jak w serialu – całkiem dorosłe i poważne wątki (choćby rozpad małżeństwa).

Kinowych „Simpsonów" z całą pewnością obejrzeć powinien każdy, komu podoba się serial. Polecam ich również wszystkim pozostałym dorosłym widzom – dowiedzą się, dlaczego od 19 sezonów 'The Simpsons' jest niezmiennie popularny. W polskiej TV publicznej leciał bardzo dawno i pewnie zbyt szybko nie wróci (obecnie na Canal+). Widać, jadowite opowieści o dysfunkcyjnej rodzince nie pasują do imidżu „telewizji propagującej wartości rodzinne i chrześcijańskie". Nie pamiętam, kiedy ostatnio miałem ochotę obejrzeć film jeszcze raz zaraz po tym, jak wyszedłem z kina.

PS Z filmu więcej wyniosą ci, którzy dobrze znają angielski i załapią się na wersję z napisami. Nie ma jednak co ich czytać – tłumaczenie jest niestety bardzo słabe. *[CormaC]*



- **Reżyseria:** David Silverman
- **Scenariusz:** Matt Groening
- **Obsada (głosy):** Dan Castellaneta, Julie Kavner, Nancy Cartwright, Yeardley Smith, Harry Shearer
- **Rok produkcji:** 2007

KSIĄŻKA

13 Anioł

Anioły dostały od Boga swój świat. Rada 13 zawarła z ludźmi przymierze. Jest tu Wschodni i Zachodni brzeg rozcięty przez rzekę Gette. Na Zachodzie, w Arlenie, żyje magiczny lud, który znamy z baśni: elfy, magowie, wróżki. Na Wschodzie, w Tanagrze, króluje technika i ludzie, dla których magiczne inkantacje to tylko bezsensowny bełkot. Jest jeszcze Getteim – miasto pomiędzy brzegami, w których elf może się spotkać z człowiekiem, a magia współistnieje z techniką. Nadszedł jednak dzień, gdy Meric Tyren, spadkobierca i syn założyciela, został poinformowany przez Radę 13, że miasto musi zostać zniszczone... Do unicestwienia Getteim zostało 13 dni. Każdy rozdział przybliża zagładę, chyba że Tyren odnajdzie trzynastego anioła – jedynego, który nie wziął udziału w głosowaniu Rady. Czasu jest niewiele, a miasto czeka sześć Znaków zwiastujących armageddon. Tyren wynajmuje prywatnego detektywa Nataniela Andersa oraz śniącą (podróżującą przez sny) Aelis, kobietę w ciele 12-letniej dziewczynki. Anna Kańtoch miesza style i konwencje, ale w tym galimatiasie jest żelazna logika, świetne skonstruowane portrety psychologiczne postaci i intryga, która zapiera dech w piersi. **Jeśli dawno nie czytałeś kryminału, masz niepowtarzalną okazję zetknąć się z tym gatunkiem w wydaniu fantastycznym.** Nie będziesz żałował. *[Czarny Iwan]*

- **Autor:** Anna Kańtoch
- **Wydawnictwo:** Fabryka Słów
- **Liczba stron:** 456
- **Okładka:** miękka
- **Cena:** 29,99 zł

KSIĄŻKA

Najlepsza załoga Słonecznego, t. 1 i 2

„Rozległa jak Star Trek, ironiczna jak »Paragraf 22«, mocna jak syberyjski spiryt – oto Najlepsza załoga Słonecznego". Takie zdanie widnieje na okładce tej książki. Zmuszony jestem nie zgodzić się z niektórymi stwierdzeniami. Powieść dotyczy odległej przyszłości Ziemi, wyniszczonej po bratobójczych wojnach na powierzchni i konfliktach z koloniami na Marsie i Wenus. Opowiada o grupie astronautów służących w ostatnim odłamie ziemskich sił kosmicznych, czyli Grupie F. Choć są tu i problemy polityczne eskadry, i te osobiste załogi, i pojawiają się Obcy, do rozległości Star Treka powieści bardzo daleko. Ironia też mocno kuleje. Nazywanie statków imionami bohaterów słynnych powieści s.f., trochę tekstów o wódzie i d... to jednak za mało jak na humor i ironię. „Mocna"? W czym? Zdecydowana większość tekstu przegadana, logika mocno kuleje, a pomysły na rozwiązanie problemów, jakie przedstawiają postacie, mogłyby być skuteczne wśród prostych wojaków, ale zdecydowanie nie pasują do wysokich rangą dowódców z wieloletnim doświadczeniem bojowym. Zresztą cała kadra bardziej przypomina tu „trepów" z żołnierskich kawałów niż bystrych oficerów, którzy z niejednej potyczki wyszli cało, a dyscyplina i ogień walki to dla nich chleb powszedni. Jak ktoś wam pożyczy, można poczytać, ale wydawać na to kasę? Stanowczo nie! *[Ghost]*

- **Autor:** Oleg Diwow
- **Wydawnictwo:** Fabryka Słów
- **Liczba stron:** 216 (tom 1), 384 (tom 2)
- **Okładka:** miękka
- **Cena:** 29,99 zł

KOMIKS

Likwidator – Zebrany

Jeśli ktoś z was nie zna jeszcze postaci Likwidatora, dzięki właśnie wydanemu w twardej oprawie zbiorowi komiksów z jego udziałem ma szansę nadrobić braki. Ten zawiera wszystkie historie, jakie narysował jego twórca Ryszard Dąbrowski, a także 40 plansz wcześniej niepublikowanych. Oprócz tego znajdziemy tu sporo dodatkowych ciekawostek, jak szkice plansz, wywiady z autorem, artykuły i recenzje z różnych periodyków. A **sam Likwidator to już w polskim komiksie postać kultowa** – walczący ekolog, anarchista dający zdecydowany odpór wszelkim systemom i indoktrynacjom. Komiks jest ironiczny, nierzadko bardzo brutalny, ale bynajmniej nie bezmyślny. Nie brak w nim rozważań religijnych czy filozoficznych. Autor nie boi się porywać na znane autorytety ze świata polityki, biznesu czy religii. **Czarny humor, karykaturalne portrety, satyra polityczna i społeczna, świetna kreska to zdecydowane atuty „Likwidatora".** To nie wszystko – uświadamia nam również, w jakim zakłamanym świecie żyjemy. Podczas czytania cieszymy się, że źli są słusznie karani przez Likwidatora, ale po lekturze komiksu nachodzi nas refleksja, że my sami czasem też jesteśmy złymi ludźmi. Wszystko to podane jest w miłej dla oka formie, w dodatku w dużej ilości i w sumie znośnej cenie. Mogę tylko rzec: polecam! *[Ghost]*

- **Autor:** Ryszard Dąbrowski
- **Wydawnictwo:** Zielony Front
- **Liczba stron:** 420
- **Okładka:** twarda
- **Cena:** 75 zł

KINO

Transfomers

Zanim poszedłem do kina, **czułem, że duet Spielberg (producent) i Bay (reżyser) stworzą film widowiskowy. I nie myliłem się.** We wszechświecie trwa odwieczny konflikt dwóch ras robotów – Autobotów i Decepticonów. Teraz również nasza planeta zostaje wplątana w tę walkę. Czy poradzimy sobie z tak zaawansowanymi technologicznie wrogami? Czy jesteśmy godni, by w ogóle przetrwać? Film, choć porusza ważne kwestie, takie jak przyjaźń, odwaga czy poświęcenie i nie brak w nim scen walk, czasem dość brutalnych, ma też zdumiewająco wiele wątków humorystycznych. Przez to trudno go jednoznacznie sklasyfikować. Z jednej strony to twarde, militarystyczne s.f., a z drugiej – pogodny i moralizujący film rodzinny. Same roboty są nieźle wykonane, choć jak dla mnie, zbyt szczegółowo i przez tę liczbę „zębatek i trybików" w kilku pojedynkach miałem trudności z rozróżnieniem, kto z kim walczy. Z jednej strony film jest widowiskowy i dlatego warto zobaczyć go w kinie, z drugiej – fabuła chyba jednak zbyt mocno adresowana do młodszych widzów i dlatego trochę zawodzi tych starszych. Jeśli ktoś lubi fantastykę z niezłymi efektami specjalnymi, powinien ten film zobaczyć. Natomiast jeżeli preferujesz filmy z głębią i ciekawą fabułą, lepiej pójdź na coś innego. *[Ghost]*

- **Reżyseria:** Michael Bay
- **Scenariusz:** Roberto Orci, Alex Kurtzman
- **Obsada:** Shia LaBeouf, Megan Fox, Josh Duhamel, Rachael Taylor, Tyrese Gibson, Jon Voight
- **Rok produkcji:** 2007

KONKURS!

Do wygrania 30 absolutnie szałowych figurek żółwi ninja. By je zdobyć, wystarczy odpowiedzieć na jedno pytanie konkursowe:

Jak NIE ma na imię jeden z żółwi ninja?
A. Leonardo B. Donatello C. Romanek

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.TMNT.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do **1 października 2007 r.**

ACTION REDACTION

Hej! Koniec wakacji (i nie będę was dobijał informacjami, że ja je dopiero zacznę, bo bym skłamał) przekłada się zwykle na maksimum marudzenia w listach. I dzisiejsze AR zdecydowanie udowodni, że taka zależność istnieje. Choć z drugiej strony, rubryka LoLi też obrodziła. Dziwny to czas...

Precz z Larą!

Muszę się podzielić przemyśleniami na temat panny Croft. Otóż otwieram sobie numer CeDeka (140 czerwiec) i po chwili czytania dochodzę...

...Hm? :)

...do recki nowej gry o TR:A.

Ahaaa.

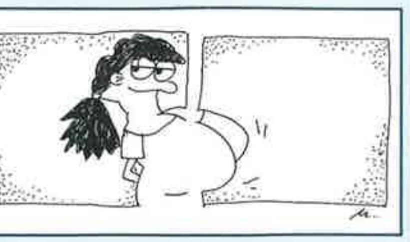
I otóż przeglądam screeny z podpisami i... No, doznaję uczucia zniesmaczenia z przynudzeniem. Nie dość, że niektóre zdjęcia (tak jak i w recenzji poprzedniej części) przedstawiają zbędne zbliżenia Lary, na których model postaci i tekstury nie wyglądają zadowalająco, to jeszcze dopiski napisane chyba przez kogoś NAPRAWDĘ niewyżytego seksualnie („Chciałbym być sznurem"? Litości!).

A ja tam chciałbym. Nadal... :)

Wciąż ludzie podniecają się starą, sztuczną do bólu źrenic bohaterką. No sorry, ona jest ohydnie kanciasta, tekstury są niemal jednolitego koloru, mocno uproszczona w modelu postaci, jak i samej twarzy. Naprawdę są dużo ładniejsze bohaterki gier. Np. panna Alyx Vance z Half-Life'ów. Naturalna, ze znakomitymi (najlepszymi w historii gier!) animacjami ciała i twarzy.

Wszystko jasne, tylko że zapytaj kogoś, kto nie gra: „kto to jest Alyx Vance?" oraz „czy znasz Larę Croft?"... Panienek ładniejszych od Alyx w realu też można parę spotkać, zaś Lara, z jej przerysowaniem, nadmiarem silikonu itd. jest po prostu (tadam!) IKONĄ POPKULTURY, a nie jakąś tam laską z dużymi balonami.

Jest to bohaterka z wyglądu nieidealna – pieprzyki, trochę krzywy uśmiech (wygląda seksownie ironicznie), zabrudzone podarte ubranie. Ma jednak dziesiątki mięśni twarzy, ma zmienne nastroje (strach, smutek, radość, ironia, gniew, po prostu wszystko!). Zabawnie komentuje akcję gry i ogólnie wygląda naprawdę realistycznie i naturalnie.



No właśnie, a po co nam tak naprawdę panna, która wygląda PRAWIE jak naturalna? :) Lara z założenia jest sztuczna, ale to daje jej właśnie tę przewagę, że WIEMY, iż jest 100% nierealna. Nikt nie wierzy, że Darth Vader istniał naprawdę (mam nadzieję, że nikt), ale to nie przeszkadza mu być jednym z najbardziej rozpoznawalnych symboli zła w historii kinematografii. Było na pewno wielu znacznie bardziej realistycznie oddanych „drani w czerni" – ale Dartha kojarzy każdy, a inni przeminęli...

Zastanawiam się więc, dlaczego to właśnie Lara jest taka popularna. Jaki jest tego powód? Wygląd – nie, są ładniejsze bohaterki. Może teksty, poczucie humoru – może, ale nie ona jedyna ma tę zaletę. Jakość gry – to kwestia tego, kto co lubi (ale HL2 to gra idealna). Reklama – Episode One też ciągle promował swoją bohaterkę, więc chyba nie. Więc może to, że Lara ma więcej lat (emerytka?) i była chyba pierwszą komputerową bohaterką – tak, to może być ten powód.

Lara po prostu trafiła do naszych serc i wyobraźni, bo była we właściwym miejscu i czasie. A że niezasłużenie (zdaniem takich jak ty)? No to co, kto powiedział, że życie jest sprawiedliwe?

Jaki z tego wniosek? Że na Alyx zapewne też przyjdzie pora (o ile będzie wciąż występowała w kolejnych grach Valve) i stanie się równie popularna. Przynajmniej ja po cichu na to liczę. :)

Hergetic

Życzę jej tego, ale IMO w tej branży albo od razu wskakujesz na top, albo wcale – Duke Nukem czy Serious Sam też ci to powiedzą, a taka Rynn(a) potwierdzi... Nie wiesz, co to/kto to ta Rynn? No właśnie, ładna panna z gry Drakan. Dużo milsza od Lary. I nic jej to nie pomogło.

Wieczne pretensje

1. Pretensji mam do was sporo, ale zacznę od reklam. Otóż o ile przełknąłem CDP Insidera, o tyle miarka się przebrała, gdy z mojego CDA wypadła ulotka Ery czy innego tak-taka. Reklamy są stałym elementem czasopisma, wszak z czegoś żyć trzeba, ale – na miłość boską – opanujcie się.

No tak, tak. „*Wywalcie reklamy, dodajcie 100 stron, świetne pełniaki i obniżcie cenę do 5 zł*". A jak to zrobicie, to już wasz problem. Pewnie. To wy się opanujcie z tym wiecznymi pretensjami. Dzięki reklamom cena CDA jest dużo niższa, niż by być musiała. Chcecie płacić 20-25 zł za 120 stron pisma BEZ reklam?

Takich numerów spodziewałbym się co najwyżej po jakiejś darmowej gazetce, a nie po „największym czasopiśmie o grach w Polsce".

Po pierwsze, nie „o grach", a „dla graczy". A to nie to samo! Po drugie – im większe pismo, tym więcej ma reklam, bo reklamodawcy wiedzą, że trafią do dużej liczby odbiorców...

Inną sprawą jest też treść tych reklam. (Na przykład gdy reklamujecie te „supergry" po 19,90, nie licząc się z tym, że to takie crapy, że hoho.)

Sorki, ale ja już mam NAPRAWDĘ dość tłumaczenia, że MY nie reklamujemy NIC. My tylko publikujemy reklamy producentów, którzy mogą sobie zachwalać nawet własne śmierdzące nogi, jeśli tylko zechcą, a treść nie będzie naruszała prawa. My natomiast publikujemy recenzje tych tak reklamowanych gier, byście mogli zobaczyć, czy naprawdę są tak wspaniałe, jak je opisują producenci. Dotarło?

Kompletnym nieporozumieniem była także reklama gry erotycznej w czasopiśmie adresowanym dla młodzieży. Mówię sobie – prawa rynku, ale żal pozostaje.

Zdarzyło się. Wypadek przy pracy. Ale jak widać, już takich reklam u nas nie ma.

2. Tak więc drugim punktem będzie podejście do tematu już wyżej poruszonego – epatowanie erotyką w CDA. Najprostszy przykład – numer, gdzie były fotki modelek odgrywających Larę. Nie powiecie mi chyba, że nie było innych zdjęć tych modelek niż w stanikach, a i te bardzo skąpe.

Były w takich muzułmańskich chustach, ale tamte się nam wydały jakieś takie... ciekawsze. No sorki, ale modelki zwykle są niezbyt mocno ubrane, a większość czytelników CDA to (młodzi) faceci. Jedno z drugim dobrze harmonizuje. :) Dodam, że jeśli gorszy cię widok panny w bikini, może jednak warto wyemigrować np. do Emiratów Arabskich albo Afganistanu?

Tak między nami fotki super, ale z punktu widzenia moralnego?

A co jest tak bardzo niemoralnego w ładnym pokazywaniu piękna kobiecego ciała (w miarę przysłoniętego)?

Sami napisaliście, że najwięcej czytających was osób ma około 16 lat (ja 15).

No tak, a oni/wy przecież ciągle wierzą w bociany i to, że chłopcy tym się tylko różnią od dziewczynek, że nie noszą sukienek. A my trzask – i deprawujemy niewinną dziatwę. Zgroza.

Analogicznie z punktu widzenia prasy komputerowej piractwo to supersprawa (przecież więcej graczy = więcej potencjalnych czytelników), ale jednak z nim walczycie?

Wiesz, to, co powiedziałeś, to nie jest analogia, a tylko *anal*-ogia, tzn. to porównanie do d... jest. :P Choćby z tej przyczyny, że te fotki nie naruszają żadnego prawa, a piractwo – i owszem.

3. Kolejna sprawa to cena. Wynika ona z dodawanej do czasopisma płytki DVD, bo bez niej zapewne kosztowałoby około 5 zł (tak jak „Polityka", na przykład).

Albo 1 zł jak np. „Tina". Naturalnie papier, format, dodatki, objętość itd. nie mają tu ŻADNEGO znaczenia...?

Logicznie rzecz biorąc, płytka supersprawa, ale czy nie przyszedł wam do głowy nigdy pomysł, że można by stworzyć wersję bez płytki?

Nie no, nigdy na to nie wpadliśmy, nikt też nigdy wcześniej o to nie pytał, a my nigdy (a już szczególnie w FAQ-u) nie odpowiadaliśmy, że z różnych powodów nie jest to obecnie możliwe do realizacji. :/

5. To już moja refleksja, ale jakbyście się wypalali bądź powtarzali. Na początku czytałem łapczywie, od deski do deski. Teraz czytam trochę z przyzwyczajenia, z nudów. Doceniam wasze starania: ciekawe kąciki, fotorelacje, ale same recenzje już tak nie kuszą? Za to NL jest wciąż super. AR budzi trochę mieszane uczucia, bo z jednej strony niby Smg wyśmiewa antyfanów (czyli w tej sytuacji de facto moich współbraci), a z drugiej strony może zdobyć się na trochę polubownego traktowania, bo ile można się z ludzi naśmiewać? (Ja robię to jakieś 5 lat, ty już pewnie ze 40.) Generalizując, AR też się wypala, nie ma już tej magii (choć wciąż trafiają się dobre kawałki). Może to kwestia piszących, a nie was?

Wiesz – i jedno, i drugie. Wszystko, co się ma jakiś czas, powszednieje. Np. upgrade'ujesz kompa na super-hiperwypasiony konfig. Tydzień się cieszysz jak dziecko, miesiąc grasz jak szalony, a potem – potem to już wydaje ci się normalne, że masz taką kartę i procka. Nie ma w tym nic, co by cię wprawiało w zachwyt. Po prostu masz i sobie grasz. Może nie? To samo jest z AR. Po jakimś czasie po prostu sobie czytasz, lekko się uśmiechając tylko, zamiast ryczeć ze śmiechu. Ale nadal cię to kręci, lubisz to robić, więc...?

Kończę już i wstydu sobie oszczędzam. Robicie tam kawał dobrej roboty, chłopaki (młode wilki to już o was nie powiem) :P, trzymać tak dalej. Chleba, igrzysk i CDA, tego trzeba masom. No i w końcu coś musi te śmietniki zapełniać, bo co jak nie CDA?

Lothlorienelf

To co, za miesiąc przy drugim kuble, jak zawsze?

Refleksje trzy

Pierwsza: nie zgadzam się z opiniami, że w CDA za dużo jest tematów stricte politycznych. Nie można się całkowicie odizolować od polityki, zwłaszcza gdy ta nie ma zamiaru izolować się od gier i społeczności internetowej (proszę poczytać sobie choćby wypowiedzi wielkiego MENA dot. gier komputerowych...).

Druga: (...) Gry nierozerwalnie są związane z przemocą, seksem, narkotykami (oczywiście nie w realnym świecie), a programiści czynią to dlatego, by maksymalnie urealnić ich świat. O ile krytyka jest adekwatna i inteligentna, jeżeli chodzi o gry, w których jest TYLKO przemoc i narkotyki, o tyle pretensje o „zbyt dużą realność rozgrywki", jak to kiedyś jeden z brukowców opisał Fallouta w moim rodzinnym Wrocławiu, stanowi czepianie się na siłę. To tak jakby Sienkiewiczowi (pozdro) zarzucano gigantyczną brutalność, epatowanie przemocą i krwistość, Pielewinowi antyrosyjskość i uległość zachodowi (co niestety piszą media rosyjskie), a Lemowi – oderwanie się od rzeczywistości.

Trzecia: podsumowując – głupota zatacza coraz szersze kręgi i to nie tylko wśród polityków, antyfanów czy innych krzyżowców. Ona jest jak zaraza – przenosi się drogą kropelkową, każdy kontakt z chorym pozostawi trwałe zmiany w psychice. Biada, panie, i pana dzieciom też, bo przyjdzie im żyć w świecie, w którym gorsze wypiera lepsze, a dziewięcioigłowy smok wychynie z zielonego przestworu oceanu i skieruje dziób nad Paryż, wzywając do walki słowami „Naród was wzywa!". I zapieje po trzykroć dwugłowy kogut z Ohio w stanie Illinois, strzelając do niebieskich obłoczków puszkami po tuńczykach pełnymi niespełnionych marzeń poprzedniej generacji...

Uff... Jak gorąco. Chciałbym w tym momencie przeprosić pana redaktora naczelnego pi-ARu za przedawkowanie tekstu w liście, ale musiałem wydusić, co mi leży na wątrobie i okolicznych organach.

Arekrem

Dla graczy, nie dla gier

Piszę, ponieważ skłonił mnie do tego list Rafała (06/07) dotyczący jego nowego hobby. Po przeczytaniu odpowiedzi na ten właśnie list poznałem prawdziwą istotę CDA. Zawsze podkreślacie, że pismo, które tworzycie, nie jest o grach, tylko DLA GRACZY. Teraz wiem, że waszym głównym celem jest uświadomienie czytelnikom, by gry zrzucili na drugi plan. W takim razie co powinno być na pierwszym? Sam się na tym przyłapałem dopiero teraz, ale już wiem, że muzykę komponuję tylko i wyłącznie dzięki scenie, do projektowania stron internetowych zachęciła mnie strefa WWW, czytać lubię dzięki Action Magowi, a fotografią (podobnie jak Rafał) interesuję się dzięki tobie, Smugglerze. Według mnie to właśnie na tym polega wasza idea, aby pokazać ludziom, że warto być kreatywnym, utrzymywać jak najwięcej kontaktów z ludźmi, a gdy ma się trochę czasu, pograć w dobre tytuły. Rozwijajcie tę ideę jak najdłużej, bo dzięki niej jesteście najlepsi.

pooszkin

Może nie tyle spychamy gry na drugi plan, co pokazujemy, że nie trzeba się ograniczać TYLKO do zabawy – tzn. są też inne, bardziej kreatywne sposoby wykorzystywania komputera. Więc – NIE TYLKO GRAMY... I wtedy dopiero wszystko gra jak trzeba.

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to, co ludzie o CDA (i nie tylko) w Sieci wypisują...

War! War! War!
Na Forum antyfanów CDA doszło do pewnych przetasowań. Poczytajcie, jak się ze sobą ludziska żegnają. Admin pozbył się paru ludzi, których zresztą nie ma co żałować, gdyż byli w większości właśnie typowymi antyfanami, których tu zwykle obśmiewam. Ksywki wywalam – z jednej strony, mam litość, z drugiej, nie będę robił reklamy głupocie. (Ale admin jest wporzo, by była jasność!)

1. XXX – początki miałeś ciekawe jednak z upływem czasu stawałeś się coraz bardziej chamski i w końcu się stoczyłeś na samo dno.

2. XYY (moderator) – nigdy szczerze ci nie ufałem i dzięki temu się nie zawiodłem. Byłeś – ba, jesteś – podłym szczurem, nędzną hieną. Od zamierzchłych czasów oszukiwałeś. Teraz postąpiłeś tak jak najgorszy tchórz i łajdak edytując posty i banując Smugglera (*). Nie będę po tobie płakał, otworze najlepsze wino i wypije za to, ze twoja noga nigdy więcej tutaj nie postanie.

(*) Wyjaśnienie: gość, będąc moderatorem, zedytował mój post na tym forum DODAJĄC kilka ordynarnych błędów ortograficznych. Był na tyle głupi, że nie sprawdził, iż poniżej antyfani już cytują moją wypowiedź – ale cytują w pierwotnej wersji, czyli bez błędów. Gdy zwróciłem na to uwagę – zbanował mnie i wykasował posta z wyjaśnieniami... ale jak widać, nic mu to nie pomogło. :) Zagranie kretyńskie – tym samym godne antyfana – ale jednocześnie dowodzące totalnej rozpaczy. Czemu? Bo – widać – uznał, że całe forum nie jest w stanie mnie uczciwie przegadać, więc trzeba sobie pomóc takim kretyńskim faulem. I nawet tego nie umiał zrobić sensownie. :)

A tu mowa o dwóch panach, których wypowiedzi często gościły w SwS z uwagi na swoją nadprzeciętną durnotę. Z czasem dostrzegli to i sami antyfani.

XXX – byłeś na początku g* i nim zostaniesz do końca swego życia.***

XXY – Pokazałeś swoje prawdziwe oblicze – oszusta, szui, ch...***

A to żegna się panna adminka (zwana też adminetką) uparcie twierdząca, że jest intelektualistką. Oto dobry przykład dowodzący tego.

Żegnam tą zasyfiałą, zakichaną brużdząca (...) ekipę nieudaczników i ciot, pedalstwa, Ynteligencji i wszystko co najgorsze. (...) A XXX (ksywka innego antyfana – Smg), to kawał zdradzieckiego chja.***

Antyfańskie forum to wszelako nie tylko tacy ludzie, na szczęście i co podkreślam. Tym niemniej ci tutaj dominują (dominowali?). Ale to na pewno prowokatorzy, czyli fani, którzy udają anfyfanów, by ich w ten sposób ośmieszyć! (Standardowe tłumaczenie a-fanów, gdy im wytykałem jakąś totalną głupotę, którą jakiś wygadywał.) Ale poza tym wszyscy zdrowi. :P

Kalkulacje i pełniaki

Na 144 stronie w Panopticum w jednym z CDA kontrujesz w drugim akapicie poglądy na temat ceny gier słowami: „Twoim zdaniem, te 130 zł to głównie cena pudełka i instrukcji?". Wnioskuję z tego, że cena nośnika, pudełka i innej makulatury dodawanej do gier to kilka procent jej ceny. No i chyba tak musi być, skoro za 15 zł można mieć CD-ACTION i płytę DVD, nie wspominając już o grach, które oddzielnie wydane kosztują kilkanaście zł.

Na następnej stronie z kolei w wątpliwościach piszesz: „Przypominam też n-ty raz, że cena licencji gry i jej cena w sklepie to są naprawdę dwie zupełnie różne rzeczy...". Mowa była o grach z przedziału do 50 zł – więc względnie nowe pozycje, a czasem trafiają się w CDA prawdziwe perełki. Wnioskuję z tego, że skoro w ma-

RYSUNKI – MAREK LENC WWW.LENC.BLOG.ONET.PL

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW
cdaction@cdaction.com.pl

gazynie za wspomniane 15 zł można mieć taką pozycję, cena licencji faktycznie musi być niska. Przecież nikt nie będzie do tego interesu dokładał, bo w chwili obecnej chyba nie zależy wam na wykoszeniu konkurencji, której nie ma, prawda?

Nie ma? No patrz pan, a ja ją ciągle widzę.

Czytam to wszystko i zaczynam się zastanawiać, kto na tym interesie tyle zarabia? Koszt nośnika to kilka procent ceny – powiedzmy, 10 zł. Koszt licencji, cytując ciebie, to znowu ułamek ceny gry – załóżmy 20 zł.

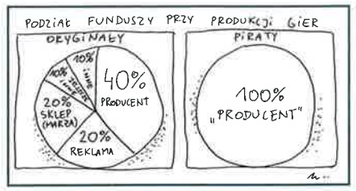
Zaraz, koszty licencji to, MOIM zdaniem, „ułamek ceny gry"?! Dobre sobie! Skąd takie dziwaczne wnioski?!

Wartość gry w grze kosztującej 99 zł – bo mniej więcej za tyle są wydawane nowe pozycje, to 30 zł... Pozostaje 70 zł, które kto zgarnia? Wydawca? Sprzedawca? Być może znowu rynek gier rządzi się specyficznymi prawami, ale w innych branżach cena towaru u producenta to zazwyczaj 50% ceny sklepowej. Wspomniana wcześniej gra powinna więc kosztować około 60 zł, a nie 100. Nie dziwią mnie więc gracze, którzy są mocno przeciwni cenom produkcji w sklepach.

Cardill

Dobra, to ja jeszcze raz – licencja na zakup gry do zamieszczenia w Cover DVD faktycznie ma się nijak do ceny samej gry w sklepie. Bywa i tak, że ta warta w sklepie 20 zł kosztuje nas dużo więcej niż ta, która jest warta np. 60 zł. Czemu? Choćby dlatego, że dystrybutorzy mają różną politykę cenową. I są np. tacy, których gra kosztuje te same pieniądze w dniu premiery, jak i w rok po niej... To raz.

Po drugie, proszę pamiętać o jednym – gry, które wrzucamy do CDA, są już zwykle „zużyte", tzn. miały polską premierę, przeszły już przez cykl premiera-przecena-tańsza seria tania seria itd., i dystrybutor może ją nam sprzedać za WZGLĘDNIE niewielkie pieniądze, bo swoje już na niej zarobił. Przy czym „względnie" oznacza, że za kwotę wydaną na taką grę można kupić np. dobry samochód w salonie... Ale nie maybacha, tylko – powiedzmy – peugeota czy kia. Zresztą wystarczy policzyć, że w przypadku CDA starcza, by np. cena licencji wynosiła 1 zł od egzemplarza... i to da ponad 140 000 zł... W przypadku nowych gier cena ta byłaby WIELOKROTNIE wyższa. Jakim zatem cudem dajemy premiery w CDA? Dlatego, że producent nie ma polskiego dystrybutora i woli dostać od nas parędziesiąt tysięcy (...zielonych) niż nic, bo gra by w Polsce nie wyszła albo też wyszłaby w małym nakładzie itd. Ale jak widać, nie zdarza się to często. (Choć z drugiej strony, nie ma żadnego innego pisma, które zamieszczałoby w Polsce premiery sensownych gier, choćby Bad Day, Scrapland i nie tylko, na coverku, więc warto to docenić.)



Pomijasz też kwestię podatków, marż pośredników i 1001 innych spraw [*choćby wspomniana polityka cenowa – myślisz, że np. koszty produkcji ferrari usprawieliwiają cenę tych samochodów? W tym przypadku cena jest efektem świadomego pozycjonowania produktu na elitarnej półce – przyp. CormaC*]. Rozśmieszył mnie tylko fragment *„nie dziwią mnie więc gracze, którzy są mocno przeciwni cenom gier w sklepach"*. No pewnie, oni by chcieli, by oryginalna gra kosztowała góra 20 zł za superhit – a i tak by kupili pirata, bo „po co mam dawać 20 zł, jak mogę dać 10".

W jednym z ostatnich AR napisałeś, że nowe, znane gierki nie mają szansy szybkiego pojawienia się na waszym Coverze, bo dystrybutorzy są cwani i wydają tytuły w tanich seriach. Ale wy przecież kupujecie licencję u producenta danej gry lub jej światowego dystrybutora, więc nasze rodzime firmy nie powinny mieć na to (czas pojawienia się gry na Cover DVD) żadnego wpływu. Wyjątek może stanowi jedynie polonizacja? Prosiłbym o oświecenie mnie w tej kwestii.

Marcin Olszewski

Po pierwsze – patrz wyżej: koszt licencji. Po drugie – żaden producent nie sprzeda nam przecież praw np. do Diablo 3, jeśli ma polskiego dystrybutora, ponieważ to właśnie on ma obowiązek rozpowszechniania tej gry w Polsce. To tak, jakbyś chciał się dogadać z Chelsea czy Realem, by to tobie sprzedali prawa do transmisji meczów w Lidze Mistrzów z pominięciem FIFA itp., itd. Sam oceń, jakie masz szanse (nawet jeżeli masz kasę na to)...

Panopticum albo psełdoLOL

Perwidni złodziejaszki. Kupiłem nowy cda i włorzyłem płytę cd do napędu. Nie zadziałała myślałem że to wina dlatego bo mam szajski komp. ;(Ale pomyślałem se, „uj z tym". Poszedłem do ojca laptopa bo on ma nagrywarkę, i włożyłem płyte. Zaczeło mielić i jestem fajny bo działa. Ale nie, jak dałem guzik coby instalować b17 to mi sie wyskczoył błąd. Wnerwiłem sie nie mało i pomyślałem że przeczytam wasz numer gazety. Zrecenzuje ją w dobrym stylu (prawie jak wasz).

Na początek wita nas okładka z jakimś prze lolem na pierwszym planie. Otwieramy pierwszą strone i widzimy reklame, to da sie przeboleć, ale potem intro. Długie, więc nie chciło mi sie czytać.

I to widać.

Przeczytałem za to spis treści i powiększyłbym w nim font.

Dodamy też kolorowankę, spoko. Taką do lat 6. Będzie w sam raz.

Następny dział pisemka jest git, widzimy wycinki opisów gier.

CO? Gdzie? *[W CoverDVD, jak sądzę :) – Q]*

Denerwuje obecność reklam. Potem jakieś njusy, omijam, bo wieje nudą.

Powąchałem (kto by czytał...), to wiem.

Potem jeszcze nudniejsze i prawie takie same njusy o grach.

Hę? To jakie „njusy" były wcześniej?

Unreal Torunament 3 zczaiłem, bo to nawet nienudne. Potem coś śmierdzi od EA – nie lubię psów. Potem Age of Conan, typ mi może naskoczyć. Buty mi czyścił, jak w przedszkolu byłem (tak, tak, już nie jestem od parunastu lat).

II klasa podstawówki znaczy się?

Potem śmierdzi Gamewalker. Brzydkie kolory. Fajna panienka na skrinie z jednej gry. Jakieś pseudofelietony, ale nie chce mi się czytać.

Nadal mnie to nie dziwi. W końcu są dla ludzi „niepsełdomyślących".

Potem recki, ale w uj za dużo.

No, wystarczyłoby na 2 stronach napisać „to w uj, a to nie". Po co więcej.

Przesuwam kawałek dalej, śmieszne foty. Potem jakiś aparat, ale ujowy bo mnie nie stać na niego. Jakieś procki, portki, deus ex machiny, angielski no problem!, garfild , reklama, bym prenumeratę kupił i jakiś dział z dużą (za dużą) ilością tekstu. Na ostatniej stronie ważna rzecz, kody do gier. Przydadzą się, muszę sobie spisać albo gdzieś trzymać kartkę, żeby nie zapomnieć. PLUSY – nieźla giera na CD, ale nie chodzi =((. MINUSY nuda, bo dużo tekstu. więcej obrazków z panienkami.

[namiary litościwie pominięte]

Tja. Pozdrawiamy „psełdo"czytelnika (oglądacza raczej) i życzymy zdrowia, bo na rozum już zdecydowanie za późno. (Ja mam tylko nadzieję, że to mimo wszystko podpucha.) Zalecamy rozwijające intelektualnie zabawy na świeżym powietrzu – np. aportowanie rzuconej piłeczki i obieranie banana podawanego przez kratę.

Grrrr...yyy – ciąg dalszyyy

Jestem studentem pedagogiki i zaliczeniem jednego z przedmiotów było napisanie pracy na jeden z zaproponowanych tematów. Jednym z nich był „Wpływ gier komputerowych na dzieci". Ucieszyłem się i momentalnie zabrałem się do pisania. Oddałem pracę jako pierwszy, dzięki temu profesor miał czas, by poobrzucać moją pracę błotem i gó#$%m. Pisałem, że gry mają pegi, że strategiczne wymagają skupienia, opracowania taktyki, uczą szybkiego myślenia, podejmowania decyzji, a FPS-y wyrabiają refleks. Ładnie opisałem też brutalność, którą zwykle można ograniczyć (np. w Jade Empire, by włączyć krew, konieczny był patch). Opisałem też ostrzeżenia dla graczy z epilepsją, które znajdziemy chyba w każdej instrukcji gry, o zachęcie do przerwy po każdej spędzonej godzinie przed monitorem (Guild Wars Nightfall), a bywa nawet, że opisana jest pozycja, jaką należy przyjąć za kompem. Rodzice powinni zwracać uwagę, w co ich pociechy grają, czy wiek dzieci zgadza się z wiekiem na pudełku...

Ale Pan Profesor był bezlitosny i tylko w kółko paplał to samo „badania naukowe mówią coś innego" (chyba sam na sobie przeprowadzał te badania), „gry to bezsensowna brutalność" (tak, tak, pewnie sam w nic poza wężem na komórce nie grał) albo „literatura naukowa mówi coś innego" (tę literaturę pewnie napisali jego koledzy), bla, bla, bla i takie tam ględzenie, którego już mi się nie chce pisać.

No to ja mu, że do gry dołączona jest instrukcja, której należy się trzymać. Tak samo jest z brzytwą. Gdybym przy goleniu pochlastał się nią albo poderżnął sobie gardło, czyja byłaby to wina? Brzytwy czy moja, bo nie umiałem się z nią obchodzić jak należy? I jeśli przyjąć, że każda gra jest brutalna, analogicznie każdy film to porno, a każdy blokers to ćpun.

Ale Pan Profesor skończył temat, bo w końcu co się będzie wymądrzał na temat gier/instrukcji do nich, których nigdy nie widział, a tym bardziej nie czytał. On wie swoje i basta. No ale cóż, we wrześniu będę zaliczał jeszcze raz, może wtedy pójdzie mi lepiej...

Janofon

Napisz, że gry odmóżdżają i przez nie wzrosła przestępczość oraz spadło tempo budowania autostrad. 5 w indeksie jak w banku.

Sposób na rodziców

Chciałbym poruszyć temat rodziców a gier... i nie będę tu narzekał na ich niewiedzę. Otóż niedawno stałem się szczęśliwym nabywcą konsoli PS2 (staniała, to żal nie kupić). Jak dotąd poglądy mojej mamy ograniczały się do „bzdety", „głupoty" etc. Jako zapalony gracz zaprosiłem niedawno starszą do gry na konsoli. Postanowiłem na początek wybrać coś prostego, ot, Raymana Raving Rabbids... Wierzcie lub nie, ale to był strzał w dziesiątkę! RRR stał się punktem zapalnym i dziś mamuśka pocina już w N4S: Underground 2! :) Teraz nawet przestałem się martwić o kasę na gry. :) Tak więc rodzice potrafią!! xD

Kamil Malbork

Potrafią nawet więcej, niż myślisz. Za pół roku dostaniemy ławy list w klimacie „moi starzy blokują mi kompa/konsolę mówiąc, bym się uczył, a nie grał – a sami grają do północy, co robić, ratunku". :)

Mała subiektywna krytyka

Piszę do was (w zasadzie do ciebie, bo tylko ty czytasz te listy) pierwszy raz. Kupuję CDA od roku, więc mogę się chyba pokusić o małą subiektywną krytykę. Zdecydowanie wkurza mnie wasze słownictwo i te różne triki, gry słowne typu „powtórka z roz(g)rywki" – to już zaczyna być żenujące. Albo te wyszukane porównania – większość z nich to robione na siłę zdania typu „to tak samo, jak widzisz ładną dziewczynę, która jest dodatkowo ładnie ubrana".

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW
cdaction@cdaction.com.pl

Znaczy się do mnie pijesz. :) Gierki słowne lubię i nic na to nie poradzę. Ale pomijając AR i GW, za bardzo w CDA się nie udzielam, większość zaś ekipy wykazuje tu dużo większy umiar, więc nie wiem, czy aby faktycznie jest to jakiś problem. I rozwaliłeś mnie tymi „wyszukanymi porównaniami". Jak to, co wymieniłeś, jest wyszukane, to pasztetówka jest „wyszukanym daniem"... Ale masz rację o tyle, że jednak staramy się unikać tych najbardziej banalnych fraz (*„gra rzuciła mnie na kolana"* czy *„wciąga jak odkurzacz/bagno"*), bo uważamy, że stać nas na coś lepszego i oryginalniejszego. Co w tym złego?

BTW za często używacie zamiennika słowa kobieta/dziewczyna, np. „przedstawicielka płci pięknej", „piękniejsza połówka". Czy wy uprawiacie krasomówstwo?!

Tak, ale tylko wtedy, jak nikt nie widzi, a poza tym jesteśmy pełnoletni, więc nam wolno. Ale na wszelki wypadek nie mów o tym nikomu, bo kto wie – to też może być „manifestacja postaw homoseksualnych". Wszak prawdziwi mężczyźni są oszczędni w słowach – wszystko przecież można wyrazić za pomocą „ku**", „pier***" oraz „i uj!".

I jeszcze jedno – za bardzo szpanujecie angielskim.

That's impossible, man! Never! Bullshit!

Szczególnie ty i twoje wszędobylskie angielskie wstawki, które powodują tylko uśmieszek pod nosem.

Spoko, wstawię ich wkrótce tyle, że będziesz miał uśmieszek NAD nosem, a sam nos ci zbieleje, a potem odpadnie.

No i przechwałki twoich kumpli „ja to nie muszę instalować spolszczenia, bo na tyle dobrze znam angielski, że wszystko rozumiem".

Jakich moich kumpli? Wszyscy dawno umarli ze starości... Poza tym chwalić się znajomością angielskiego to dziś jest prawie tak samo sensowne jak szpanować, że się ma komórkę. Czyli można, ale raczej we wczesnych klasach podstawówki. Potem to już norma, a potem niekiedy wręcz konieczność.

A wasz największy narczyzm objawia się podczas recenzowania wspomnianych spolszczeń – nawet najmniejsze potknięcie wytykacie i od razu dajecie swoje i „jedyne słuszne" tłumaczenie jakiegoś zdania/wyrazu.

Zatem największymi narcyzami na świecie są nauczyciele poprawiający klasówki – każdy błąd wytyką, chwalipięty. A powinni po prostu postawić ocenę – a ty już sam sobie błędów poszukaj i kombinuj, za co ta jedynka. Słusznie, słusznie.

Proponowałbym przy najbliższej okazji dołączenie się do grupy tłumaczy jakiegoś hiciora. Wasz zmysł korekcyjno-stylistyczno-składniowy będzie miał wreszcie szanse objawić pełnię swych możliwości.

Nie ma sprawy, mnie zdarzało się już uczestniczyć w polonizacji choćby Fallouta 2. EGM zaś sporo gier tłumaczył. Znamy więc ten biznes z obu stron... W czym zatem problem? Coś ci tu ironia nie wyszła...

Aha, zapomniałbym. Skończ Smuggler z tymi fotkami na płytce DVD. Wątpię, by kogoś interesowały ulice Wrocławia albo tamci „osobliwi" ludzie, tym bardziej że te zdjęcia to czysta amatorszczyzna.

„Skończ z tą amatorską gadką. Wątpię, by kogokolwiek interesowała." Pomijam już fakt, że przymusu oglądania moich fotek nie ma, to są one – jak najbardziej – totalną amatorszczyzną. I co w tym złego? Podoba mi się też, że sam wiesz lepiej, czego ludzie chcą i czego nie chcą. I nawet się tym nie chwalisz... Szacun.

Dobra, kończę już. Mam nadzieję, że sensownie odpowiesz (bez czepiania się słówek). Pozdrawiam.

goomowy_qrchuck

Łał, jaka „kulowa" pisownia ksywy. Ktoś coś wprawdzie stękał o nadmiernych i żenujących „angielszczyzmach" – no ale „co wolno wojewodzie, to nie tobie, smrodzie", moja rozumić...

[Zdecydowanie wkurzają mnie takie „gierki słowne" i „triki" w stylu „goomowy" albo „qrchuck"! - przyp. CormaC]

LOL

wyjestescie po prstu beznadziejni !!!chcecie dowodow??? Proszę – wczoraj szlem se s kolega ze sql'y i pytam sie go jakie czasopisma czyta (nie znalismy sei od dawna) to on mi powiedzial ze czyta XXX no to ja mu na to ze ja zcytam sidiekszyn. on mnie wtedy wysmial i od tej pory juz sie nie spotykalismy rozpowiedzial to calej klasie i teraz nie mam w niej kolegow!!! 111 a to wysyztko przez was!! nikt z klasy mnie teraz nie szanuje. wasza gazeta to jeden wielki szit!!! juz je nie kupuje ale oni mi nie wieza

(...) do AR może się dostać byle dureń, więc to żadna sztuka.

Hm, wygląda na to, że masz rację. :D

Cze niewiedziałem że w cd-a macie lamy. Ale już sie dowiedziałem podczas lektury i przeglądania waszego dvd z numeru 07/07. Piszecie tam że „piszemy na lamach cd-a" cóż lamy to jeszcze ale rzeby pały przeginać?? to też jest w owym tekście „że jak ktoś mocno przegnie pałe" to jest tym lamom?? wiem że chodziło o łama cd-a i wiem że chdziło o to że ktoś będzie naprawde wkurzający ale to zajefajnie zabrzmiało!

Eee... chyba nawet mniej więcej rozumiem, o co idzie w tym liście. A wy?

(...) Serio, kiedyś przynajmniej częściowo odpowiadali na pytania w mailach – pół żartem, pół serio, robili sobie jaja z ludzi piszących do AR, ale ich nie poniżali. Smuggler przesadza i to bardzo. No i ciągle się powtarza.

Ja się nie powtarzam. Ja się nie powtarzam. Ja się nie powtarzam. Ja się nie powtarzam. Ja się nie powtarzam.

Jeździ po tym, że popełniają babole, błędy rzeczowe, zamiast po prostu odpowiadać i się nie chrzanić.

Ostatnio wolę się papryczyć, tymiankować, musztardzić i ten tego, posypywać sproszkowanymi nasionami rośliny *Piper nigrum*. A wy możecie zrobić mi na złość i nie robić błędów, nie?

Z Jedim było lepiej...

Uaaaaa... to też brzmi jak propagowanie postaw, które tępił Wielki Roman. :)

Propagujący luzackie postawy Smuggler Upierdliwy i Ghost of Mr Jedi Prawy w akcie desperacji składają wszystkim czytelnikom i czytelniczkom CDA kondolencje z powodu końca wakacji

RYSUNKI – MAREK LENC, WWW.LENC.BLOG.ONET.PL

UWAGA! NOWA OFERTA PRENUMERATY!

Prenumerata na 12 miesięcy bez prezentu – TANIEJ – w cenie 142 zł

**Za 12 wydań w kiosku zapłacisz 178,80 zł.
W prenumeracie oszczędzasz 36,80 zł!**

Prenumerata na 12 miesięcy w cenie 153 zł

W prezencie otrzymasz odtwarzacz MP3 i pamięć przenośną w jednym!

- **Odtwarzane formaty: MP1, MP2, MP3, WMA, WMV, ASF i WAV**
- **Dysk przenośny USB 512 MB/1 GB (bez dodatkowych sterowników w Windows 2000 i nowszych)**
- **Funkcja dyktafonu**
- **Możliwość wyświetlania tekstu utworu na ekranie**
- **Niebieskie podświetlenie wyświetlacza LCD**
- **Intuicyjny, prosty układ sterowania**
- **Słuchawki na wygodnym i trwałym sznurku**

Zamawiając prenumeratę roczną CD-Action możesz dodatkowo kupić Wydania Specjalne PC Format z serii Krok po kroku w niższej cenie.

Rachunek za wybraną prenumeratę zostanie powiększony o wartość:

22,50 zł za trzy wydania
18 zł za dwa wydania
9 zł za jedno wydanie

W zamówieniu należy wskazać wybrane wydania.

Kupując 3 egzemplarze Wydania Specjalnego PC Format Krok po Kroku łącznie z prenumeratą roczną CD Action oszczędzasz aż 16,20 zł!

Prenumerata na 6 miesięcy w cenie 76,50 zł

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony poniżej druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie. 22/ 517 50 55
3. Faksem 22/ 517 05 30
4. E-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo przyjęcia zamówienia bez prezentu w cenie 142 zł. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej**, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu *CD-Action* od numeru: [ ][ ] [ ][ ][ ][ ]

[ ] NA 12 MIESIĘCY w cenie 142 zł [ ] NA 12 MIESIĘCY w cenie 153 zł + mp3

Dodatkowo zamawiam Wydanie Specjalne PC Format:

[ ] KPK - Zbuduj komputer Nr 1 [ ] KPK - Filmy z peceta Nr 2 [ ] KPK - Przyspiesz swój komputer Nr 3

[ ] NA 6 MIESIĘCY w cenie 76,50 zł

Zamawiam numery archiwalne ____________________

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

____
Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

____
Ulica, numer domu, numer mieszkania

____ ____ ____________ ________
Kod pocztowy Miejscowość Kraj

____________________ ____________________
Telefon kontaktowy e-mail

[ ] Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy: ____________________

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy ________ podpis

Należność ureguluję:

[ ] Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

[ ] Kartą kredytową:

____________________ ____________
Numer mojej karty Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawiania.

Data i podpis ____________

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

Wszystko na komórkę WapSter.pl

gry java nr 7928

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER **7128**, W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**)

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7128** (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. **JV1458Y66**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA.
ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458Y66**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458Y66**).

tapety nr 7428

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B2676271Y66**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B2676271Y66**)

UWAGA! DO KAŻDEGO DZWONKA MMS Z TEKSTEM PIOSENKI GRATIS!

dzwonki

		REAL 7428	POLI 7428
TOP	Akon, Don't Matter	RM3254307Y66	PT3252526Y66
	Alex Gaudino, Destination Calabria	RM3267064Y66	PT3257630Y66
	Bum, Kanikuły	RM3239353Y66	PT3183259Y66
	Cliver, Zaufaj mi	RM3294506Y66	PT3294529Y66
	Doda, Katharsis	RM3296290Y66	PT3300349Y66
	East Clubbers, My Love	RM3174094Y66	PT3174093Y66
	Enrique Iglesias, Do You Know	RM3293410Y66	PT3281491Y66
	Nelly Furtado, Say it right	RM3247302Y66	PT3205726Y66
	Rihanna & Jay Z, Umbrella	RM3281457Y66	PT3280936Y66
	Timbaland, N Furtado, Give it to me	RM3248937Y66	PT3251244Y66
hity	Alchemist Project, Krishna	RM3171982Y66	PT3201266Y66
	ATB, Renegade	RM3270309Y66	PT3281446Y66
	Botten Anna	RM3045393Y66	PT3042709Y66
	East Clubbers, Sextasy	RM3025122Y66	PT3025116Y66
	Gosia Andrzejewicz, Latino	RM3303042Y66	PT3305354Y66
	Lexington bridge, Kick back	RM3312745Y66	PT3306793Y66
	Mezo & Kasia Wilk, Sacrum	RM3024550Y66	PT3024549Y66
	Miał być ślub	RM3281479Y66	PT3203860Y66
	Mika, Relax, Take It Easy	RM3172941Y66	PT3140465Y66
	Milenium, Day After Day	RM3232745Y66	PT3305357Y66
	Piotr Rubik, Niech mówią, że ...	RM3001253Y66	PT2505237Y66
	Timbaland, The Way I Are	RM3296285Y66	PT3313393Y66
	Velvet, Fix me	RM3296297Y66	PT3305362Y66
	Yarabi, Yarabi	RM3292983Y66	PT3305359Y66
POP	Akon & Eminem, Smack That	RM3172937Y66	PT3096359Y66
	Boys, Jesteś Szalona	RM2293620Y66	PT1483774Y66
	Cliver, Chodź kochanie	RM3281497Y66	PT3281493Y66
	Equador	RM2934521Y66	PT671706Y66
	Gosia Andrzejewicz, Lustro	RM3211729Y66	PT3212576Y66
	Hot Summer	———	PT3313434Y66
	Kaczuchy	RM2816781Y66	PT671730Y66
	Kombi, Ślad	RM3281664Y66	PT3288438Y66
	Liber, Czysta gra	RM3211723Y66	PT3232470Y66
	LoveStoned		PT3313433Y66
	Mutya Buena, Real girl	RM3312748Y66	PT3306042Y66
	September, Cry For You	RM3281458Y66	PT3281449Y66
	Świat się pomylił	———	PT3283901Y66
FILM	Dirty Dancing, The Time Of My Life	RM3001243Y66	PT671815Y66
	Film: Kill Bill - Twisted Nerve	RM3179118Y66	PT3050020Y66
	Film: Ojciec chrzestny	RM2576872Y66	PT665608Y66
	Film: Piraci z Karaibów	RM3025790Y66	PT1824726Y66
	Wyginam Śmiało Ciało	RM2559677Y66	PT2410472Y66

odsłuchaj dzwonek przed zakupem zadzwoń *7128

JAK POBRAĆ DZWONEK:
REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **RM3050028Y66**).
POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT2410472Y66**). WYJĄTKOWO DLA **SAMSUNGA (N600,N620,T100,T700,V100)** ZAMIAST "**PT**" WPISZ "**SA**" (NP. **SA2410472Y66**).
ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452Y66**). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

teledyski nr 7428

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. **MV1682004Y66**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. **+4860X600600:MV1682004Y66**)

motywy nr 7428

NOKIA SERII 40, SIEMENS, SONY-ERICSSON

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER MOTYWU (NP. **TH1167949Y66**). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ MOTYW INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER MOTYWU (NP. **+4860X600600:TH1167949Y66**)

AQQ NAJLEPSZY I NIEZAWODNY KOMUNIKATOR INTERNETOWY WEJDŹ NA WWW.AQQ.EU I POBIERZ GO ZA DARMO!!!

więcej gadżetów znajdziesz na WWW.WAPSTER.PL

zmień głos i wkręcaj znajomych!:) tele wkręt dzwoń *7201 za jedną 2,44 z VAT za minutę

DARMOWE KATALOGI!!!
WYŚLIJ SMS NA NUMER 2800 A W TREŚCI WPISZ:
K1 - GRY JAVA K3 - TAPETY K5 - DZWONKI
K13 - TELEDYSKI KATALOG - OGÓLNY

CT Creative Team 4 PLN/MIN (4,88 PLN/MIN z VAT), SMS to 2 PLN (2,44 z VAT)

Suzi, woj. lubelskie
"Żyję po to by tańczyć, tańczę po to, by żyć! Jeśli podobam Ci się i chciałbyś mnie poznać, napisz mi sms na nr **7254** albo zadzwoń **0708-777-660** lub ***7428** z komórki"

Lena, cała Polska
Trochę nieśmiała, ale drapieżna. Przekonaj się na co mnie stać. Wystarczy, że wykonasz jeden telefon, a nie zapomnisz mnie do końca życia! Czekam stale pod nr
0-708-777-660
z komórki - ***7428**

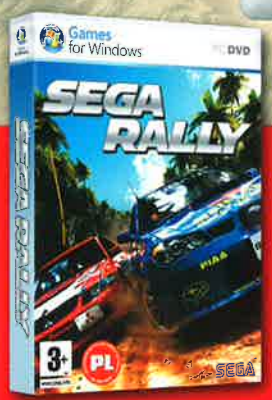
Róża, woj. mazowieckie
"Wiem, czego pragną faceci i uwielbiam im właśnie to dawać. Sprawdź mnie! Napisz do mnie na nr **7254** albo zadzwoń **0708-777-660** lub ***7428** z komórki"

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM **(22) 331 93 38** LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: **POMOC TREŚĆ PYTANIA** (NP. **POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500**), NA NUMER **7128**, LUB MAILEM NA ADRES: **WAPSTER@WAPSTER.PL**. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI, PLAY. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT). **USŁUGĘ DLA CT CREATIVE TEAM S.A. TECHNICZNIE WYKONUJE VIA ENTERTAINMENT SP. Z O O UL. CHAŁUBIŃSKIEGO 8, 00-613 WARSZAWA. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.**

see more.

NEC Display Solutions

NOWOŚĆ:
Seria NEC MultiSync® GX² Pro



Nowy rajdowy mistrz świata!!
Gra wyścigowa nowej generacji w sprzedaży od 28 września!

Zamów już dziś na stronie: http://sklep.gram.pl/SegaRally

Udoskonalona seria monitorów **NEC MultiSync® GX² Pro** to linia całkowicie dedykowana graczom i osobom często korzystającym z aplikacji multimedialnych. Specjalna powłoka Opticlear zapewnia doskonałą jakość prezentacji kolorów i pozwala na uzyskanie szczególnie ostrych i głębokich barw. Innowacyjny system Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra krótkim czasie reakcji 2 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna (dla monitora 20") przystawka multimedialna czynią z monitorów serii GX² Pro uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl

NEC MultiSync® 70GX² Pro
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 90GX² Pro
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 20WGX² Pro
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470 cd/m²
Kąt widzenia 178/178

*(gray to gray)

Empowered by Innovation

NEC

NEC Display Solutions Europe GmbH Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, e-mail: biuro@nec-displays-pl.com, tel. (12) 6145353, fax (12) 6145354.
© Wrzesień 2007 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi odpowiednich producentów. Zmiany specyfikacji mogą być dokonywane bez powiadomienia.
® SEGA, SEGA logo SEGA i SEGA Rally są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.